2006年 总第212期

Popsoft

大众软件®

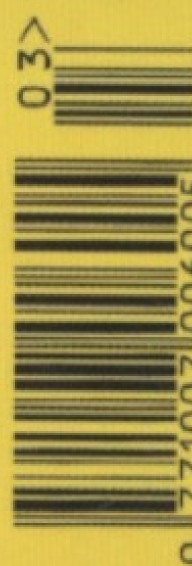
半月刊



www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

03



ISSN 1007-0060



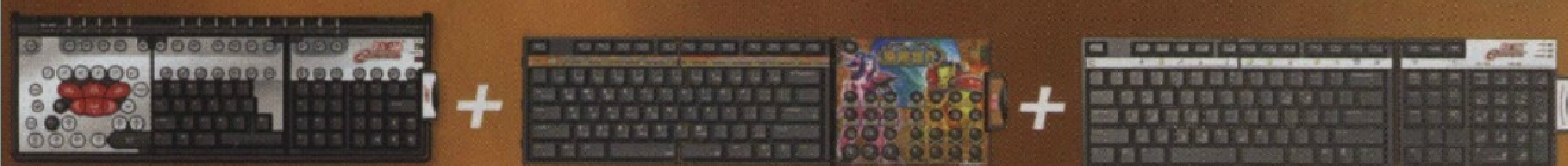
我的终极武器

战马嘶吼，利剑出鞘
穿过黑暗之门
艾泽拉斯的战火熊熊燃烧
英豪结义，群雄并起
为，联盟之躯流淌的荣耀
为，部落同族世袭的骄傲

擎，这支战霸的键盘，
跨，一匹不羁的神驹，
以自己的名字起誓——
征服东部王国，
一统卡利姆多！



战霸"统帅套装"火爆上市



仅售500元

华旗资讯
http://www.aigo.com

可随心更换的键面

特供2006套！



晶合时代

—— www.jhpop.com ——

check point

上海：我来了

www.ctracer.com.cn

北京晶合时代正式成为《飚车》实卡总代



上海（游戏截图）



晶合 携手 贝宝

消费30元送5元现金



游戏点卡 动漫周边 单机软件 在线影视 数码产品 资讯中心 互动平台

安全 便捷 可靠

消费30元 送5元 精彩天天不容错过

活动内容：在易都网单次消费30元以上（不限产品），并使用贝宝支付，即可立即获得5个易都币，1个易都币=1元现金，易都币会自动寄存在易都网会员帐户中，使用易都币不限购买任何商品。

3万元奖品随你选 期期值得期待

活动内容：在易都网使用贝宝支付即可参与每周抽奖活动，将有300位贝宝幸运儿获得总价值30000元奖品。每7天为一个抽奖周期，每期抽出50位中奖者。中奖者可在公布每期获奖结果三天内拨打800-810-3310免费客服电话来为自己选择一件喜欢的奖品（核对中奖会员账号即可）。







活动时间：05年12月29日—06年2月8日

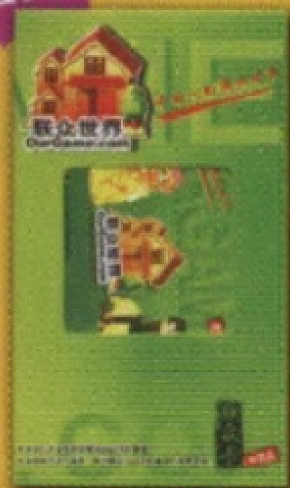


晶合时代 PayPal贝宝

真情回报 一路同行



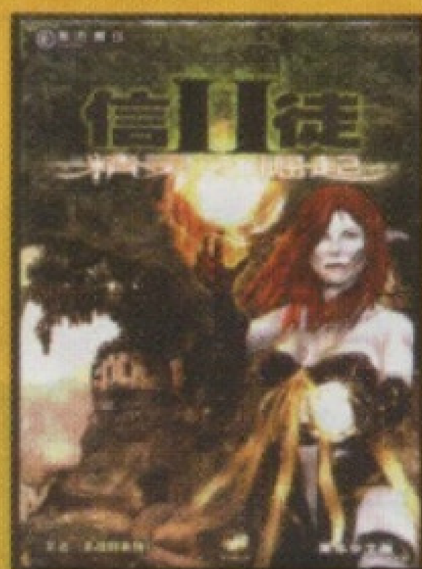
赠品 限会员



凡订阅2006年《大众软件》全年杂志的读者俱乐部会员免费赠送：
价值35元联众季度会员卡一张



C.洋话连篇 ——复读博士



D.游戏软件：信徒2

抽奖奖品



一等奖 2名 磐正显卡

二等奖 6名 轻骑兵2.1音箱





三等奖 10名 魔兽玩偶



纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

优惠购买

魔兽世界文化衫 (黑/白色) 50元/件



E.多彩鼠标 DLM-346 20元/支



C.漫步者音箱X500 120元/台

F.多彩摄像头 DLV-B08 50元/个



D.魔兽世界玩偶 300元/套



G.多彩键鼠套装
键盘DLK-7007
鼠标DLM-307BP
50元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下正在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务，相信在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受"真情回报 一路同行"活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036　　传真：010-88135623
热线电话：010-88135604　　010-88118588-8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报　一路同行

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □
附加种类：入帐 □ 邮购 □ 附言 □

收款人姓名 大众软件杂志社　汇款金额（小写）¥16320

收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷

汇款人姓名 张XX　邮编 100000

附言：订阅2006年全年《大众软件》杂志

汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员：　复核员：　检查员：

订阅回函表：

姓名______性别____年龄___职业________E-mail____________

邮寄地址______省_____市（县）____________________

邮政编码__________联系电话____________________

请选择获赠方案______(例如赠品A)　请选择优惠产品方案________(例如方案A)

2005年，圣诞前夜。在我看来洋人们大约也要心猿意马，无所事事，专注过节的时候，居然从大洋彼岸传来了一个令业界震惊的消息——“希捷(NYSE：STX)和迈拓(NYSE：MXO)两家公司联合宣布达成最终协议，希捷将收购迈拓的所有股票。根据两家公司董事会全体一致批准通过的协议条款，迈拓股东所拥有的每股迈拓股票换为0.37股希捷普通股股票。收购完成后，希捷股东将拥有合并公司大约84%的股份，而迈拓股东拥有大约16%的股份。收购交易价值大约为19亿美元。”说白了，就是一句话——“希捷用19亿美元收购了迈拓”。

也许使用电脑稍微长一点的人还依稀记得，在上世纪末的硬盘市场上，曾经上演过相当一段的“三国演义”，三个主角分别是希捷、迈拓，还有昆腾。2000年10月，迈拓斥资10.8亿美元以股权置换形式收购了昆腾公司的硬盘业务部门；5年后希捷又以同样的方式吞并了迈拓，颇有些三分归一统的感觉。虽然现如今又有了西部数据、三星和日立这几个小小的“诸侯”，但确实没有人能够否认希捷一家独大，近乎垄断的地位。

关于这次收购，网上的评论已经浩如烟海了，我就不再多嘴。就算希捷真垄断了市场，硬盘价格因而飙升，我们也只能是发发牢骚，谁让我们自己的长城硬盘无声无息了呢？我更关注的是，就在这次并购案的一个月之前，希捷刚刚打过一场口水仗。事件起源于苹果公司决定把iPod产品存储设备由硬盘改为闪存，而三星从苹果公司获得了高额的闪存芯片订单。因此，三星半导体公司CEO黄昌圭更是大胆预言说：在未来闪存将取代所有的移动存储产品，诸如磁带、光盘和硬盘等。希捷CEO沃特金斯则马上回击：“这种说法真是可笑，我看我

编辑部报告

硬盘我们还要用多久?

们的机会仍很大，硬盘不可能消失。”他认为，闪存并未进入快速发展的黄金时期，“闪存时代”依然遥远。

不过不管怎么说挑战已经摆在了面前，时间上的“长短”永远是个相对。10年前，630兆的硬盘是人们的标配，上G的硬盘还是件普通人不曾想过的事情；二三年前人们还在谈论闪盘代替软驱的可能，128兆的U盘还是大家梦寐以求的高价品。这样的例子还有很多，我只是想说，价格和技术不是决定前进速度的因素，实际需要才是决定发展的根本原因。在家庭媒体中心、移动音视频产品，手持游戏终端迅猛发展的今天，体积小、能耗低、环境适应性强的存储设备已经明显成了发展的需要和趋势。目前传统硬盘在存储容量上也许还有较大的优势，但是这绝不是不可超越的。

看看我们身边的电脑变化，翻翻几年前的大软，我们可以发现，计算机技术的发展可以轻易超越我们的预估。现在的问题是：硬盘我们还要用多久？

King@popsoft.com.cn

完成于元月元日

活动区

马力欧贺新春　比眼力

Micro 赢大奖——iQue 游戏 MP4 有奖活动

新春到，红红的马力欧来给各位读者拜年啦！马力欧特别为大家准备了一份红红的礼品清单。在这瑞雪兆丰年的日子里，图的就是一个喜气、一个热闹！iQue（神游科技）新年假期的礼物中，"唱"主角的是拥有迷人身段，百变面孔的iQue micro掌上游戏机（除了仍然支持GAMEBOY上千款GBA游戏之外，加上iQue特别定制的影音播放君，micro就变身为一款超酷的随身游戏MP4）。让你在尽情享受无尽游戏乐趣的同时，有更多的音乐和影视选择。

"Mairo贺新春，micro赢大奖"的游戏画面挑错活动，所有参与活动的玩家，都将有机会赢取包括"iQue游戏MP4"在内的众多游戏大奖。面对如此诱惑，我们还等什么呢，赶快使出你"火眼金睛"的本领，来赢取那诱人的游戏大奖吧！

规则：玩家需要仔细对比A、B两幅画面，将两者之间的不同之处全部挑出（错误之处可用文字描述或直接在图中标出）。参与者应提交个人真实姓名、具体联系方式、邮政编码等，以便主办方联系。

邮件提交邮箱：winner@popsoft.com.cn

信件提交地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》"iQue游戏MP4"有奖活动组收（邮政编码100036）

提交截止日期：2006年3月30日（邮件以发出时间为准，信件以发送地邮戳为准）

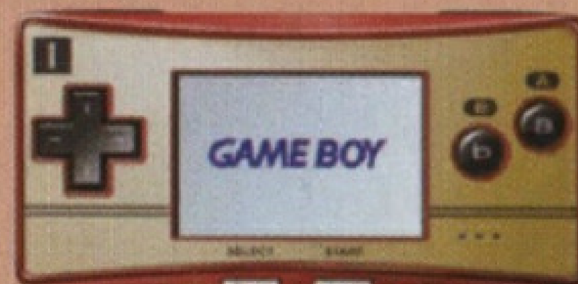
邮件及信件请注明"iQue游戏MP4挑错有奖活动"

奖项及奖品设置：

一等奖1名：奖品为iQue游戏MP4一套（神游micro主机+iQue影音播放君）

二等奖2名：奖品为iQue经典GBA游戏《瓦力欧制造》（中文版）

三等奖20名：奖品为iQue游戏腕表一只



神游micro主机



图A



图B

手机投票区

TOPTEN手机游戏投票代码见http://www.popsoft.com/sms/topten.htm或读者回函卡。如果所投游戏不在候选名单中，请输入游戏名称。



游戏投票：TPY+选择的游戏代码或游戏名称，移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。一次多投的用户请在不同代码之间用逗号分隔。

手机投票费用为每条短消息0.5元。查询排行费用为每条短消息0.5元。



本期手机投票中奖者为

130××××1536
132××××1223
136××××9209
138××××6223
138××××6642

幸运读者区

奖品为漫步者R133T 2.1多媒体音箱

湖北	熊博	青海	李子洋	河南	耿素彬
陕西	李维宁	辽宁	李洋	湖南	孟德钦
河北	刘明	广东	余力杨	江西	樊帆
浙江	李剑烽	广西	杨杰	北京	李生盛
重庆	华冠臣	甘肃	权亮	山东	丁宁
安徽	岳明	重庆	付小龙	山西	高翔
四川	李季杰				
上海	林长貌				
福建	陈熠				
贵州	冯婷婷				
安徽	卢江				
黑龙江	钟国				
黑龙江	高阳				



幸运读者包括：从寄回的当期读者回函卡（杂志中夹的单页）中抽取的幸运读者，以及TOPTEN网上投票产生的幸运读者（投票地址http://bbs.popsoft.com/topten/）。

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

CONTENTS 目录

2006年第03期 总第212

下期预报

攻城略地：英雄传说 6

专题企划：知名游戏厂商的处女作

网络时代：天涯若比邻，Internet网变私用

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 刘姗姗
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8800
传　真 010-88135623
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2006年02月01日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第03期 总第212

七彩虹

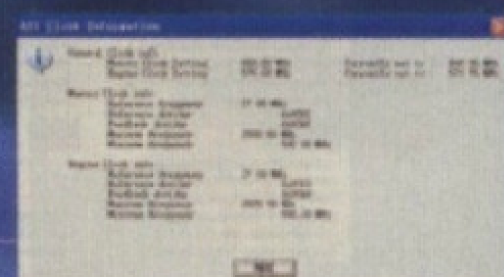
游戏显卡专家
COLORFUL.COM.CN

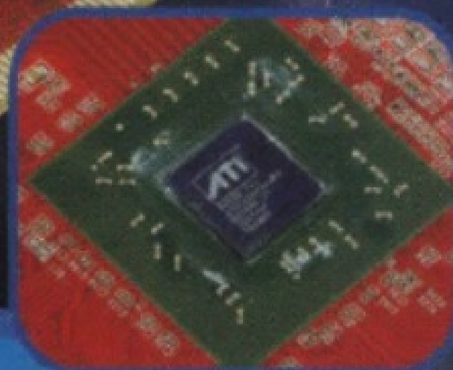
ATI

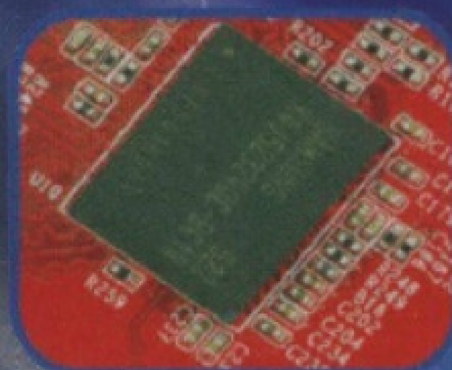
12管线千元显卡王者
X1600PRO




全新AVIVO视频解决方案


默认频率高达575/1300MHz


90nm工艺制程、
高达12条渲染管线
全面支持DX9.0C与SM3.0


1.4ns GDDR3高速显存

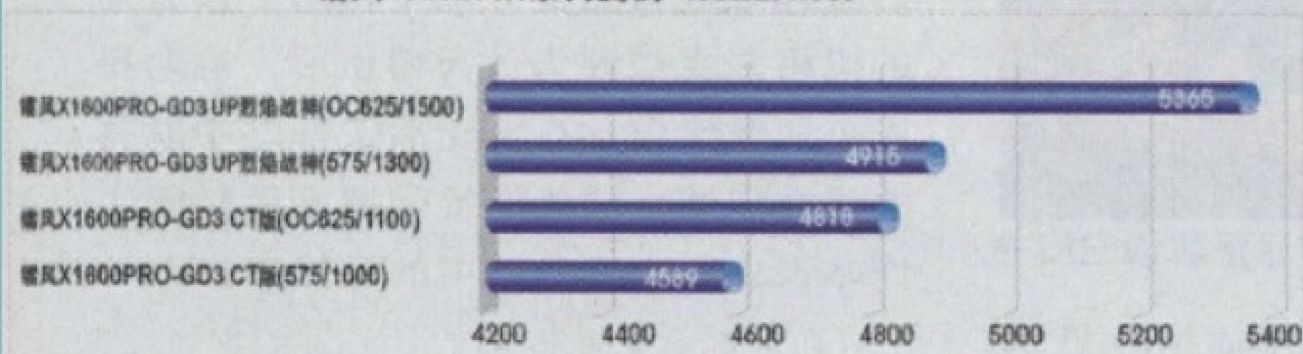


磁悬浮静音风扇设计

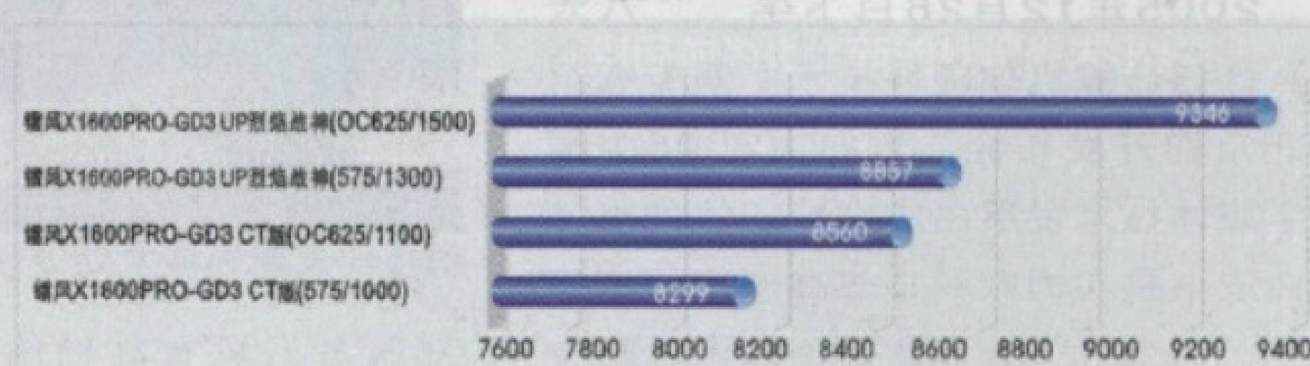
七彩虹镭风X1600PRO-GD3 UP烈焰战神采用了全的90nm工艺制造，ATI RV530 PRO图形核心，引入12条管线让定位于中端的X1600管线数量再次提升。供对SM 3.0的支持、支持HDR，显存上，采用了星1.4ns GDDR3显存， 128M 128BIT显存容量规，默认频率高达575/1300MHZ。

七彩虹镭风X1600pro系列产品支持全新影像处理技术AVIVO技术，Avivo包括多项硬件与软件技术，能够改良影片撷取与播放的功能，并大幅改进影像质量。同时支持H.264硬件解码，配合ATI逐步完善的驱动，将能够大幅降低HDTV播放时的CPU占用率，为玩家组建家庭影音平台提供了良好的选择。

镭风X1600PRO系列测试（3Dmark05）



镭风X1600PRO系列测试（3Dmark03）



3Dmark05,3Dmark03作为测试显卡3D游戏性能的权威软件，为我们衡量显卡游戏性能提供了更直接的参考。测试中我们看到，七彩虹镭风X1600PRO-GD3 UP烈焰战神在3DMARK05默认频率下的分数就高达近5000分，3DMARK03高达近9000分，超频后成绩的提升更是明显。在目前千元显卡方面，X1600PRO在3Dmark测试中的性能可以说取得了超强的领先地位。

七彩虹科技 客户服务热线: 8008305866 技术论坛: http://bbs.qicaihong.com http://www.colorful.com.cn 集团采购电话: 0755-82031673 82031117

打开国家电子门户——中国政府网站开通

■本刊记者 冰河


倍受瞩目的中国政府官方网站

2006年1月1日，根据日前召开的国务院常务会议决定，中华人民共和国中央人民政府门户网站（简称“中国政府网”）正式开通。中国政府网的网址是www.gov.cn，现开通中文简体版、中文繁体版和英文版。中国政府网是国务院及其各部门以及各省、自治区、直辖市人民政府在国际互联网上发布政务信息和提供在线服务的综合平台。建设中国政府网，是推进政府管理方式创新，建设服务型政府的重要举措，对于促进政务公开、改进公共服务，提高行政办公效能，便于公众知情、参与和监督，具有重要意义。页面上设置了政务信息区、办事服务区、互动交流区和应用功能区等4个区域。政务信息区主要是按照政务公开的要求，公布政府重大决策部署、行政法规、规范性公文以及工作动态；办事服务区主要是整合各地区、各部门网上办事服务项目，面向公民、企业和外国人提供网上办事服务；互动交流区主要是建立方便、高效的渠道，增进政府与公众的沟通与交流，方便公众建言献策，便于政府直接了解社情民意；应用功能区主要包括检索、导航等网站辅助功能。


工作人员庆祝网站开通

中文简体版和繁体版目前开设了“今日中国”“中国概况”“国家机构”“政府机构”“法律法规”“政务公开”“政务互动”“工作动态”“政府建设”“人事任免”“新闻发布”“网上服务”等12个一级栏目，网站英文版开设了“今日中国”“中国概况”“外籍人士服务”“商务中国”“政府出版物”“法律法规”“专题专栏”等7个栏目。

中国政府网由国务院办公厅牵头并负责内容规划、组织和综合协调，新华社负责运行维护、内容发布更新和技术建设及保障，各地区、各部门共同进行内容保障。新华网总裁、中国政府网负责人周锡生接受记者采访时说，建立中央政府门户网站，推动电子政务建设，是推动政府机关转变作风，建设透明、高效、务实、廉洁的政府的一项重要举措。但他同时指出，与西方发达国家一些政府网站相比，中国政府网和地方政府网站间的互联互通程度、服务功能和互动性等方面还有待改进。

中国政府网自2005年10月1日试开通以来，社会各界反响热烈，提出了很多有价值的意见和建议。网站认真研究了这些建议和意见，进一步完善了网站的功能设计、优化了技术平台，调整和改进了栏目内容，围绕国务院重点工作推出了若干重大专题信息。网站正式开通后，将继续坚持以服务公众为中心，以社会需求为导向，及时、准确地发布政务信息；继续梳理和整合政府公共服务事项，不断增加网上服务；稳步开展政府与公众的互动交流，便于公众更多地参与。开通首日，虽然政府网的主要浏览者政府机关工作人员在节日期间不上班，但中国政府网站的访问量仍然保持增长：当日点击率为4048万，页面浏览量为519.5万，访问人数为33.79万。在24小时内网站综合排名从第1720名，跨过近900个位次，升至第744名，一跃成为全球人气指数第二的国家级政府网站，仅次于加拿大联邦政府网。



半月看点

中国数字媒体技术白皮书发布

2005年12月26日下午，“八六三”计划计算机软硬件技术主题专家组在北京召开发布会，宣布《2005中国数字媒体技术发展白皮书》正式推出。该白皮书是在国家科技部高新司的指导下，“八六三”计划软硬件技术主题专家组组织相关力量，经过较广泛的调研、研讨，对相关资料的分析和整理，于2005年12月完成的，其目的在于为政府部门、业内人士和科研人员提供专业性的理论参考。专家组认为，数字媒体包括用数字化技术生成、制作、管理、传播、运营和消费的文化内容产品及服务，具有高增值、强辐射、低消耗、广就业、软渗透的属性。数字媒体产业链漫长，所涉及的技术包罗万象。未来5年将是我国数字媒体技术和产业发展的关键时期。


科技部高新司技术处处长尉迟坚解读白皮书

记者点评：仅仅就技术制作和管理方面调研，而没有就这个平台的媒体特性进行研究，始终是一个缺憾。

启明星辰再获殊荣

近日，中关村科技园区海淀园博士后工作会议在北京航空航天大学隆重举行。会上，启明星辰公司被授予“博士后工作站优秀企业分站”称号，该公司的梁彬先生被评为优秀博士后。启明星辰公司凭借自己在博士后工作站中取得的优秀成绩，成为海淀园博士后科研工作站设立的企业分站中的佼佼者。

Misys银行系统扩充实力

2005年12月21日，Misys银行系统（Misys）宣布加强在亚洲市场拓展业务的目标，成立了一支面向亚洲资本市场的团队，总部设在北京。这一Misys银行系统在亚太地区的扩展计划，将由亚太区总裁夏慕礼先生（Murray Sargant）

负责。他将领导由Misys金融和资本市场专家组成的团队。对于此次扩张，夏慕礼先生表示：此举标志着Misys银行系统期望在现有服务的基础上增强产品提供能力，及时对客户日益增长的业务需要作出反应，从而可把握该地区中的更多机会。

诺基亚推出中文音乐网站

2005年12月22日，诺基亚推出了其中文音乐网站——诺基亚音“悦”汇，与诺基亚音“悦”生活系列音乐手机产品相互呼应，成为诺基亚2006年手机音乐战略的序曲。通过与无线服务提供商的合作，诺基亚音“悦”汇提供了为诺基亚不同型号手机产品优化的整首MP3、MTV、手机铃声及音乐类待机图片的下载内容，还为消费者提供了诺基亚手机及相关附件产品介绍。消费者在此平台上还能直接在线选购诺基亚手机产品，并可下载到多家国内外著名唱片公司提供的正版音乐内容，浏览不同音乐流派的背景资料及发展历史等。网站还为资深手机玩家提供了手机技术支持、游戏及应用软件下载服务和音乐管理等方面知识。诺基亚音“悦”汇网址：http://www.music.nokia.com.cn。

记者点评：音乐的非法下载一直是厂商非常头痛的问题，这次有了合法下载站点，消费者终于有了个合理的选择。



投资合作

希捷科技收购迈拓公司

2005年12月21日，希捷和迈拓两家主要硬盘厂商联合宣布其达成的最终协议——希捷将收购迈拓的所有股票。迈拓股东所拥有的每股迈拓股票，换为0.37股希捷普通股股票。收购完成后，希捷股东将拥有合并公司大约84%的股份；而迈拓股东拥有大约16%的股份，收购交易价值大约为19亿美元。预计本次交易将于2006年下半年完成。希捷与迈拓合并后，将在希捷公司现有的基础上继续强化其全球第一大硬盘制造厂商的地位。

记者点评：此次并购之后，硬盘市场的竞争者目前只剩下了西部数据、希捷，三星和日立等。但对于消费者来说，不管哪个牌子，别出毛病才是最重要的。

JOYES捉鱼网获国际风险投资

2005年12月28日，手机娱乐服务网站JOYES.COM手机玩家俱乐部宣布，该网站获得国际知名风险投资联创策源基金的数百万美元投资。获得投资后的JOYES日前正式宣布全面进军手机游戏领域，并将中文品牌“手机玩家俱乐部”改为“捉鱼”。JOYES.COM捉鱼网目前号称拥有手机移动娱乐用户800多万，其WEB站点的浏览用户每日上百万，每日PV超过1000万，同时访问其WAP站点的手机用户已超过千万。捉鱼网将为用户提供手机游戏下载、游戏资讯、游戏攻略、手机游戏个人门户以及手机游戏社区等各种个性化服务，JOYES的线上卖场目前已提供数千款手机游戏供用户选择。



上市信息

摩托罗拉发布新款手机



2005年12月26日，摩托罗拉在上海隆重发布其两款新“标志性设计”代表作——PEBL U6和超薄型SLVR L7手机，并首次公开展示其

告别“Intel inside”？——英特尔意欲更换标识

■本刊记者 冰河

2005年的最后一天，英特尔公司向外界透露，将改变沿用了37年的公司标识，通过新的标识实施品牌重塑计划。为了品牌重塑计划，英特尔特意从三星“挖”来了韩国人爱瑞克·金（Eric Kim）出任公司历史上首位首席营销官（CMO）。爱瑞克·金被认为是带领三星成功挑战索尼的功臣。业界普遍认为，这是英特尔公司于2005年接连遭到AMD公司挑战之后，意图重整旗鼓大举进攻的前兆。取代“Intel inside”的新标识为“Leap ahead”。爱瑞克·金在一份声明中对其进行了阐述：“它简单表达了我们的身份和使命，这正是英特尔文化沉淀的一部分。”



到目前为止，新的标识尚未出炉

此外，著名的“奔腾”品牌在风光了12载后也将光荣“退役”。不过据透露，该品牌并不会迅速消失。因为目前市场关注的双核芯片，代号正是“奔腾D”，各大PC厂商在电视台、报刊上打的广告，也正以此作为卖点之一。在一段时间内，奔腾品牌仍将继续沿用，但不会成为更新产品的标识代号。

英特尔中国的新闻发言人刘捷目前并没直接确认换标的消息，但是表示：“2006年第一季度，英特尔将在全球发布新的napa平台及相关配套产品，届时也将有一些其他的变化。”

本刊记者认为，早在2005年年初，英特尔已公开表示要进行战略转移，首次提出“不再只做一家芯片公司”，要向一家平台公司转型。在IDF论坛上的技术展示，更清楚地表明了这一点。目前持续开发的“迅驰”系列无线平台，正是其战略转型的第一块试金石。决定变换企业标识，也是源于企业战略转移的需要，用以支持新的平台战略。这也是另一个IT巨人IBM早已实施的战略。在此战略下，面对AMD公司更多可能的挑战，英特尔公司将具有更强劲的后发优势。毕竟英特尔将不再是一家单纯的处理器生产商，与AMD已不在同一条起跑线上。

更换一个标识有很强的象征意味，但变化后的企业到底走向何方，本刊将继续保持关注。

搜索城市商机
专访城库网CEO张增继

■本刊记者 龙猫

2005年12月22日，《2005～2006中国互联网产业调查报告》在北京新世纪饭店正式发布，活动组委会在发布会上公布了中国互联网“品牌50强”“创新50强”的评选结果。值得注意的是，除了颁发两个“50强”奖项外，组委会还向一些较有发展潜力的新兴企业颁发了“最受关注20强”等荣誉奖项，以对这些互联网企业中的后起之秀表示鼓励，并对他们为互联网发展所做出的贡献予以肯定，城库网就是其中的一家。

城库网CEO张增继

刚刚获得美国CDI一笔风险投资的城库网成立于2004年6月25日，是一家将电子商务与搜索结合的B2B网站。在目前国内B2B市场日渐升温、竞争加剧的环境下，对一家新兴企业来说，“杀手级”的竞争筹码是非常重要的。对此，城库网提出了“城市搜索”这一概念。城库网CEO张增继在接受记者采访时表示，“城库”的初始定义，就是城市信息库。城库网计划利用几年时间将各城市中商业信息分类化，使用户得以更准确地找到自己所需的信息，而这些信息很可能并没有收录在百度、YAHOO等知名搜索引擎的数据库中。张增继告诉记者，目前在国内有95%的中小企业都无互联网销售经历，城库要做的，就是帮助企业搭建网上贸易平台，把企业信息公开到网上，使企业获得更多宣传自身的机会。作为回报，企业需为此支付1000～6000元的年服务费。按照目前的发展速度，城库每年可发展5000～10 000个会员，由此便可获得收入。张增继称，目前城库网每年可获得1000万左右的收入。

在谈到与阿里巴巴、慧聪等老牌B2B网站的竞争优势时，张增继表示，城库网与阿里巴巴、慧聪等B2B网站的服务宗旨都是解决企业的电子商务问题。目前国内的B2B网站中，阿里巴巴的品牌运作比较成功，但其市场主要集中在华东和华南的一些经济发达城市；慧聪网的销售队伍虽然非常庞大，但品牌运作上略显不足。张增继认为，目前国内的B2B市场短期内还无法被一两家企业垄断，这种竞争局面也就给了城库网等新进入者提供了发展空间。城库网通过城市化的运作，从东北、西北、西南、华中、华北等市场入手，对这些网站实施区域包围。开业一年多来，城库网在上海、武汉、长沙、成都、西安、太原、东北三省等地开展业务，已有5000多个客户开始通过城库网开展商务活动。

“现在城库网还只是发展初期，有很多需要解决的问题，但最重要的，是先要让客户赚到钱。客户获得了利润，我们也就得到了客户的信任，其他问题也就能随之迎刃而解了。”在采访的最后，张增继这样对记者说。

时尚型PDA A1200。为了庆祝新手机的上市，摩托罗拉（中国）诚邀风靡全球的世界顶级时装计师VIVIENNE TAM，为3款标志性的产品设计别出心裁的时尚手机配饰，并作为此次盛典的特别嘉宾。国际超级名模吕燕带领10余位国内模特，向现场嘉宾展示了VIVIENNE TAM的2006春装作品。同时出席的还有香港著名影星李嘉欣、台湾省著名艺人戴佩妮、内地著名演员李小冉、黄奕和歌星李泉、倪睿思等。PEBL U6和SLVR L7将于今年年底在中国大陆上市，A1200将于2006年2月初分别在中国大陆地区、台湾省和香港特别行政区上市。

记者点评：真不知道这是IT业，还是娱乐业，或者……时装表演行业？

中恒自主研发MP4播放器上市

作为国内首款自主研发的独模硬盘MP4，DEC（中恒）PMP303内置扬声器支持声音外放。它采用了16：9的最佳宽屏制式，26万色液晶显示屏，提供720×480的分辨率；同时，还可当作一个大屏的数码相框，以幻灯片形式演示照片。在功能上，能



支持多种格式的影片播放，包括AVI、ASF、MPG、Divx、Xvid、VCD盘内的DAT文件以及DVD盘内的VOB文件。20G的硬盘空间可储存近400部影片供随身移动欣赏。采用可更换的充电式锂电，可连续播放影音约4小时。**市场参考价为20GB/3999元。**

索尼光磁产品全线换环保新装



近日，索尼（香港）有限公司电脑设备周边本部在北京举行发布会，正式宣布旗下全线光存储产品符合欧盟RoHS环保标准（全程采用无铅焊接材料，同时限制使用电子产品中常见的铅、汞、镉、六价铬、多溴联苯及多溴联苯醚等6项有害物质），并开始采用全新的回收纸材料外包装进行销售，同时还推出了一款全新的Q30ADVD刻录机。发布会现场，专业技术人员结合索尼此次推出的全线新产品包装，还进行了铅的沉淀、水煮回收纸等实验展示。

华硕首发第三代迅驰平台笔记本

2006年1月9日，Intel第三代迅驰平台Napa发布；同时，华硕推出了5款Napa笔记本，包括数字家庭系列的W2J、影音娱乐系列的A7J、极致轻薄的V6J、便携与性能兼顾的W5F、商务伴侣A6J等，覆盖了从12.1到17.1英寸的全面产品线；在价位上照顾到高、中、低端，成为首家发布款项最多的Napa机型厂商之一。Napa平台主体包括65nm工艺移动双核心处理器——Yonah、移动

式i945 GM/PM芯片组、Intel 3945ABG无线网络连接等。与SONOMA平台的Pentium-M处理器相比，双核心特性、667MHz FSB让Yonah可同时处理多个任务，效能提升了1.7倍。

记者点评：迅驰到了第三代，只是当年那个万众瞩目有缺陷的802.11b无线标准现在被谁取代？究竟如何？

东芝推出Satellite L20笔记本

近日，东芝发布了其新一代的低价位笔记本电脑Satellite L20。采用15英寸XGA TFT液晶屏，英特尔SONOMA移动处理平台；赛扬机型则采用ATI RADEON Xpress 200M芯片组，其集成的显示芯片性能可达RADEON X300水平，提升了3D运算能力。该机最低配备256MB的DDR2 533内存和40GB的5400转硬盘，而高端机型的硬盘容量可达80GB。电池性能方面，赛扬机型具备3小时的续航能力，迅驰机型则可达5小时。均配备无线网络组件，重量约2.6kg。值得一提的是这款低端机型还预装了正版Windows XP Home Edition SP2操作系统，并随机附赠了一些常用软件。**市场参考价：6999元起。**

好记星手写全能王上市



2005年12月27日，上海好记星数码科技有限公司在北京长城饭店举办了"新手写主义 新英语时代——好记星手写全能王新品发布会"，正式推出其新一代英语掌上电脑——手写全能王。发布会受到各界广泛关注，教育部、信息产业部相关领导应邀出席，汉王科技、人教社、外研社、大众软件等重要合作伙伴及国内百余家主流媒体代表到场祝贺。手写全能王上应用了"汉王"手写识别软件，拥有极其强大的辨识能力，在手写字体的辨认和汉字显示方面都较以往的学习工具有着质的飞跃。

ELSA RADEON X1300Pro问市

近日，艾尔莎（ELSA）采用ATI最新RV 515 Pro核心的旗舰版RADEON X1300Pro显卡正式问市。采用6层红色PCB板，加上火焰形银色散热风扇；默认核心/显存频率为600MHz/800MHz，搭载英飞凌2.5ns GDDR2显存颗粒；拥有尖端的Shader Model 3.0技术支持，集成了最新视差闭合映射等技术，并且可支持最新的Avivo技术，包括支持H.264、HD硬件MPEG-2加速、WMV9 HD加速等，可有效提升显卡的运行效率及显示画质。**市场参考价格：1500元。**

卡拉OK联姻MP4播放器

2005年12月28日，方正科技推出了带卡拉OK功能的主流MP4。该产品拥有125mm×75mm×20mm的小巧机身，采用分辨率高达960×240的3.6英寸液晶屏幕，内置20G硬盘。其最大亮点是内置了少见的卡拉OK功能，只需通过一个特制的卡拉OK模块将机身与麦克风相连便可实现；还可选择将声音输出到音箱或耳机，也可接天线进行FM发射，这时打开收音机便可听到自己的歌声。

记者点评：还能说什么？随身携带的卡拉OK系统，不知有多少人会在马路上用其引吭高歌。

网游专配显卡上市

春节之前，XGI（图诚科技）率先推出了网游专配显卡——XGI Volari 8300。该产品在研发阶段对100款以上的主流网游进行了兼容性测试，能最大限度保证玩家游戏时的连贯性。此外，还采用了图诚科技自行研发的eXtreme Cache（内存系统调用）架构，在PCI-Express规格总线的支持下，可令实际板载显存效能成倍增长。

威刚推出DDR400新品内存

威刚科技于新春之际推出新品DDR400内存——V-DATA万紫千红。产品标称工作频率为200MHz，采用典雅的紫色6层PCB板。单根内存能提供3.2GB/s带宽；在双通道芯片组支持下，两根内存可将总线宽度加倍，由原本的64位扩充至128位运作，传输带宽达6.4GB/s；SPD默认时序为2.5-3-3-8。**市场参考价：256MB/185元，512MB/320元。**



新春促销

台电推出爵士系列容量1G的U盘

突出抗震、防潮、防静电性能，并提供"一年包换"服务。**价格为499元。**

麒仑内存新春促销

新长江科技于新春到来之际，向市场推出了单条容量为1GB的DDR400内存，**价格为650元。**

升技主板新年降价

为了回报广大DIY玩家长期以来的支持，升技在2006年新年之际特别推出一系列优惠促销活动。从即日起升技将旗下的两款主流产品GD8 Pro、KN8主板皆调整为699元。

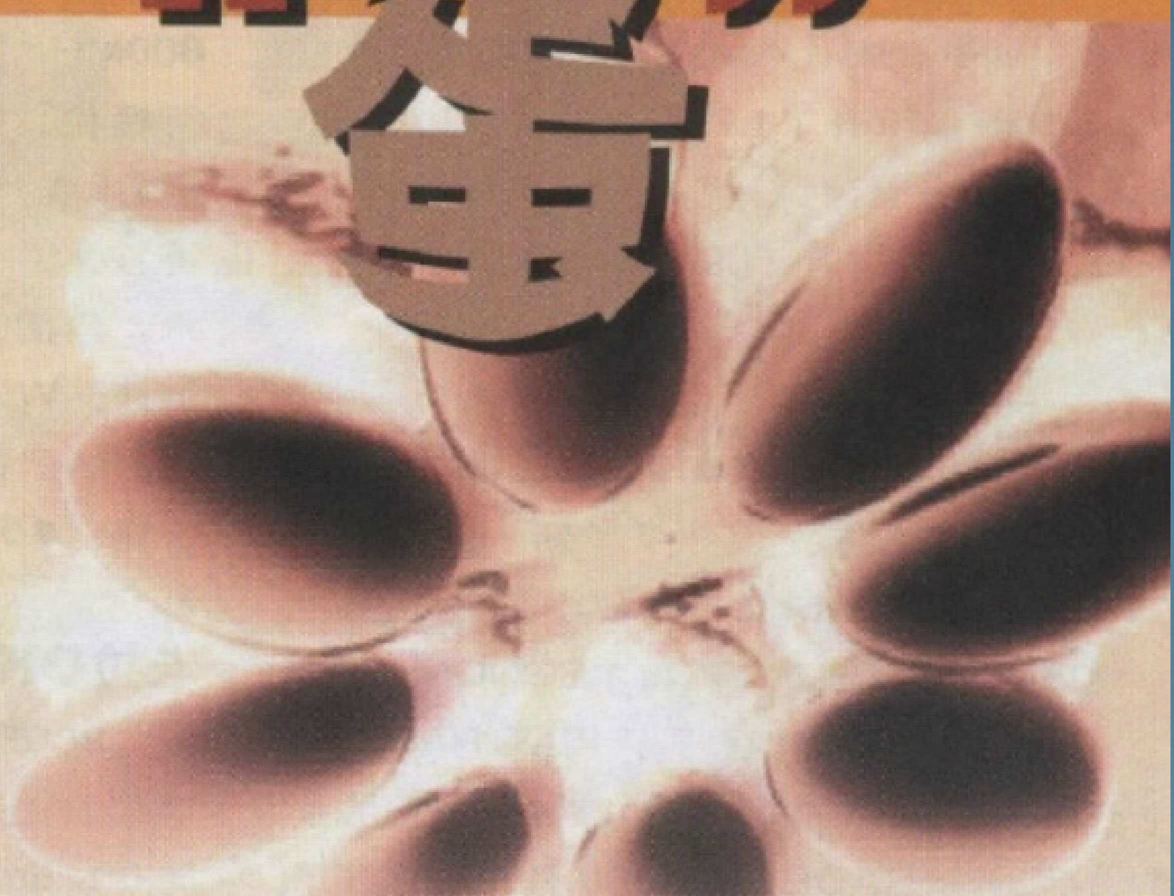
微软新年大礼包

2006年，微软为广大用户精心准备了两款精美的新年礼盒——无线迅雷鲨6000和无线光学迷你鲨4000。盒内还赠有小巧实用的4口USB Hub。产品具有先进的纵横滚轮、"放大镜"功能并蕴含了微软人体工程学设计。



相信很多人对曾经肆虐一时的宏病毒记忆犹新。宏病毒是使用宏语言编写的程序，可在一些数据处理系统中运行（主要是微软的Word、Excel等Office软件），存在于字处理文档、数据表格、数据库、演示文档等数据文件中，利用宏语言的功能将自身复制并且繁殖到其他文档中。一个宏病毒通常都是先隐藏在一个指定的文件中（例如Word文档）。该文件被打开后，宏病毒便会感染全局宏，从而使别的此种文件打开时自动装入宏病毒，借此广泛传播。微软的Office系列软件是宏病毒危害并传播的主要途径，随着其宏功能的增强（如可对文本、数据进行完全控制，甚至格式化硬盘），宏病毒的危害也越来越大。针对宏病毒的特点，我们也可通过将常用的Word模板文件改为只读属性、禁止自动执行宏功能（这样可使宏病毒无法激活）等办法来预防，可利用杀毒软件的反病毒技术进行防护。

最难下的“蛋”



■本刊记者 司马平安



3G牌照的发放已不仅仅是吊着大家的胃口了。3年前3G就已开始测试，测到今天大部分人已快忘记3G究竟是什么了。而就在前不久，信产部再次向外界表示，3G方案尚属待定，发牌前仍可能重组……

2005年12月27日，信产部部长王旭东还在全国信息产业工作会议上表示，“经过多年努力，我国发展3G的条件已经具备”，并透露，2006年3G有关政策将制定出炉。紧接着大多数媒体普遍认为所谓“3G秘密方案已定，近日将正式公布”。但没过多久又有所谓的独家消息出台，称这样一份详细的“信产部推荐方案”事实上尚未完全产生，3G赌局中依然变数众多，并细致地指出：3G决策将分两步进行。第一步的TD-SCDMA牌照已基本明确将在2006年早些时候提前发给中国电信，但下一步WCDMA和CDMA2000两张牌照如何发放仍有讨论的余地。此外，在全部3G牌照发放前，四大运营商仍有较大可能先行经历一轮重组。于是，正反面的消息总是层出不穷，但我们还是可从政府和某些大企业的口中见到一些端倪。

譬如，奚国华在中国电信集团公司2006年度工作会议上的讲话指出，“3G决策时机已到，TD-SCDMA将交给有实力的运营商来运营。”这个发言同样立刻被认定为中国电信将上马TD-SCDMA的强烈信号。随后，香港媒体报道称，国务院信息化办公室已提交了一份决策建议给上层主管部门，明确提出中国电信承担TD-SCDMA的建设和运营工作，并获得优惠政策倾斜。

又如，信产部通过的《2006年工作要点》中显示，2006年的工作重点之一即是“抓紧研究制定第三代移动通信技术、业务、资费、监管、频率指配有关政策。推动运营与技术研发、设备制造、内容开发等环节密切合作，形成新型产业链，促进第三代移动通信快速健康发展。”这是中国政府首次对3G启动的具体时间做出规划。此外，信息产业部2006年工作要点中还明确指出，2006年电信行业固定资产投入计划为2000亿元。而在刚刚过去的“十五”期间，我国通信业固定资产投资约为10 000亿，2006年2000亿元的投资规模将与前面几年持平。BDA中国电信咨询顾问张宇据此判断，2006年可能是中国3G的政策年和准备年，而非全面启动年。对通信设备厂商来说，至少在2006年3G还不会成为他们“满汉全席”般的大餐。国金证券分析师刘治国也认为，国内运营商在投资3G时将相当谨慎，3G的网络建设将先从沿海城市和发达地区开始。

其实，无论他们对3G的动态发表了怎样的看法，你能想象那些诸如中国电信、中国移动、联通、网通等把持着中国通讯领域的企业，不会尽最大的可能从3G的契机中再一次获得最大的机会么。还有那些身处IT领域的企业如华为、中兴通讯、大唐电信、爱立信、诺基亚、摩托罗拉、西门子、北电、阿尔卡特、朗讯……他们等了3年，也争了3年。谁都知道，如果中国移动如愿获得WCDMA牌照，中国联通获得CDMA2000牌照，则中国厂商华为、中兴就将从中获得巨大利益，其他的企业也都一样。

还有一些幕后的个人，也正在企图染指3G。即使仅仅是作为电信或者移动的下下线，他们也决不会放弃这个机会。

而这究竟是个什么样的机会呢？

是给广大用户提供服务的最大化么？

不是！

3G和过去的短信牌照一样，属于稀有资源。有了这个，你不必再费力写什么商业发展规划，客户服务计划，自然有股民掏出大把的美金往你手里塞，自然有海外的投资者会看中你所拥有的权利……

这就是“牌照”——一种权力下的金蛋，你争我夺，怎会不难产。

不过，我倒是希望3G能不能早点……因为只有那样，今天的GSM与CDMA上网才有可能便宜一些。





斗牛士的退场

■本刊记者 冰河

“不融资、不上市、不商业化，独立发展”，这是国内著名IT站点“斗牛士Donews”站长，知名记者刘韧曾经在诸多场合说过的话。他建设的站点Donews.com是国内最大的新闻媒体人的写作和生活社区，具有非常强的号召力。建设5年来虽然经历诸多起落，但始终保持着自己的特色，并顺应潮流的发展，衍生出了365key网摘和365kit两个具有更多互动能力的产品。但就在2005年12月30日，已经坚持5年的斗牛士刘韧终于放下了手中的红布，把Donews给“卖”了。

说刘韧把Donews给卖了并不确切，买家千橡互动是以换股的形式，以旗下最著名的网站猫扑社区的股份换取Donews百分之百的股份，也就是说，刘韧固然放弃了Donews的所有权，但也得到了猫扑社区的部分股权。而且收购者千橡互动的老总陈一舟承诺，收购采取的是投资权与发言权分离的模式，刘韧依然掌握着斗牛士社区的管理和经营权，Donews未来的走向还是掌握在刘韧的手中。由于猫扑与斗牛士在互联网上都有非常高的人气，此次并购引起了众多网民的关注，并被形象地比喻成“猫与牛的联姻”。



面对猫扑的收购，斗牛士社区众说纷纭，但终究认同了刘韧的举动

针对曾经说过的“不融资、不上市、不商业化，独立发展”，刘韧在自己的博客页面上坦承自己已经违背了当初的初衷。但Donews在近期的发展，已经让他不得不改变自己的初衷。资本的引入对类似刘韧这样的理想主义者无疑是一个束缚，但没有资金实现心中的创意，眼睁睁地看着稍纵即逝的机会从眼前溜走，理想主义变成了空想主义，更是可惜。5年中刘韧不是没有机会引入投资，但资本引入之后对Donews未来的发展会有如何影响，他心里没有把握。正是出于对坚守5年成果的珍惜，直至今日刘韧才放弃了自己的初衷换取Donews发展壮大的机会。要一个文人向资本的力量低头是一件很艰难的事情，不过刘韧还是转过了这个弯。虽然此次他丧失了Donews的所有权，但获得经营权与所有权分离的模式，却是他5年来在逆境中坚持所换来的尊敬。尽管这份优待不知能持续多久，刘韧给自己的期限是4年——他至少再坚持4年。

猫扑与斗牛士的联姻引起的争议很多，其中最主要的担心在于猫扑作为网络草根文化的代表，形式往往过于流俗，尽管从内容上来看，其中不乏真知灼见，但相比编辑记者聚集的Donews社区来说，显然看上去要通俗很多，会对Donews社区产生不良影响。对于此次收购，陈一舟首先表示了对刘韧5年坚守的尊敬，声明尽管拥有了Donews的所有权，但绝对不会多加干涉。比如将“斗牛士”与猫扑合而为一，Donews的未来发展“由以刘韧为首的Donews管理团队及Donews的广大用户来决定，千橡所需要做的就是根据发展需求会在Donews上投入更多的人力、物力，特别是最新的互联网技术”。显然，精明的商人陈一舟给足了文人刘韧和他的拥护者面子。文人脆弱的虚荣心一旦得到满足，就不会在乎什么“有违初衷”的郁闷。只要斗牛士社区依然由刘韧掌舵，风格和基调不发生太大的变化，聚集了媒体人力量的Donews网站依然是中国最有成长潜力的站点。当然，之后的商业价值，就要由文人和商人共同来分享了。

陈一舟表示2006年猫扑最大的目标是在美国纳斯达克上市，如此一来斗牛士也就搭上了去美国的班车。虽然用户人数和猫扑不能相比，但斗牛士以记者和编辑为主的用户群体所具有的强大力量，无疑会为猫扑的美国户口申请增加一个重量级的砝码。有了钱的猫扑自然能给斗牛士输送更多的资金，从商业的角度来看，这是一个双赢的结果。从此之后，刘韧不用再一个人坐在5G（办公地点）空旷的办公室里，需要“自己为自己烧水喝，收发快递、传真的时候，同时完成广告提案、广告管理、广告执行、技术需求管理、技术测试，还要为用户开通账号、直通车设置、删除垃圾贴”。他可以将精力专注于网站内容的导向和拓展，会有足够的手下来执行他对于IT行业种种思考和判断后的决策。事实上他还是Donews的主人。

只是，他再也不是当初那个斗牛士了。



彪悍龙斗士
——华硕W3Z笔记本电脑

■晶合实验室 别理我

厂商： 华硕电脑（ASUS） **上市：** 2005年12月
售价： 14 988元
附件： 驱动光盘、相关连线
推荐： 对游戏性能要求不高的商务和家庭用户
咨询电话： 800-820-6655



AMD不仅在桌面与Intel叫板，在移动处理器领域也发起新一轮冲锋。而AMD对Turion 64 Mobile寄予的厚望终于在2005年岁末得以实现，市场上出现了数款采用Turion 64平台的笔记本电脑，华硕的W3Z无疑是其中的代表作。

华硕很谨慎地将W3Z定位于中端（该系列有7999元的机型），它采用成本较低的塑料材质而不是金属材料，同时在强度和模具精度上保持对部分品牌同档产品的优势；机身喷涂着仿金属的银灰漆，整体线条简单，外观风格沉稳。W3Z的电池容量高达4800mAh（8芯），实测整机质量约2.5kg（含电池）。



W3Z的细节处理很精致

W3Z接口集中在机身左右两侧。左侧提供了网卡、Modem接口和D-Sub输出、2个USB接口、安全锁及DVD刻录机（可更换为电池或硬盘，灵活性很强）；机身左侧有S/PDIF接口、麦克风、PCMCIA卡槽、红外口、读卡器、IEEE 1394接口、S端子输出、1个USB接口及DC电源接口；液晶屏和机身连接的转轴处是电源按键。其操控面板看上去相当整洁，左右两侧分别是AudioDJ音频控制台和功能台（Power4 Gear、无线网络、蓝牙开关），可在不进入操作系统的情况下享受CD音乐。W3Z搭载的14英寸高亮镜面宽屏液晶（16：9）在可视角度、亮度及色彩还原方面都表现不俗，较高的色彩饱和度非常适合视频播放。

华硕送测的W3Z样机配备较高：Turion 64 Mobile MT-40处理器（2.2GHz，1MB二级缓存）、ATI RS480M芯片组（集成X300SE显卡）、1GB DDR333内存、日立100GB硬盘（8MB缓存）、DVD-Dual刻录机、内建802.11 b/g无线网络模块——除显卡集成外，可以说是目前的高端配置水准。Turion 64处理器不仅提供了64位支持，还兼容SEE3指令，90nm生产工艺大幅度降低了功耗。值得一提的是，W3Z采用了MT版本处理器，功耗为25W（后缀为ML的功耗为35W），与Pentium M的21～27W相比只有轻微劣势。



不用开机就可听CD音乐了

W3Z在测试中表现出强劲性能，尤其是显示系统，3DMark03缺省测试成绩为1134分，宽屏标准的1280×768下也达到937分，和迅驰平台集成显卡相比优势明显（特别是DX9性能）。整机性能方面W3Z也没有让我们失望，完全能满足日常工作需要。虽然处理器理论功耗不大，但W3Z的耗电量依然惊人，在MobileMark2002的电池测试中只能坚持157分钟。

测试成绩表

Sisoft Sandra Pro 2005	
CPU Arithmetic Benchmark ALU	9180 MIPS
CPU Arithmetic Benchmark FPU/iSSE2	3448/4459 MFLOPS
CPU Multimeida Benchmark Integre	20801 it/s
CPU Multimeida Benchmark Floating-Point	22374 it/s
MobileMark2002（Power4 Gear高性能模式）	
Performance Rating	235
Battery Life Rating	157分钟
3DMark03 1024X768	1134
3DMark03 1280X768	937





华硕W3Z是一款综合表现优秀的产品，合理的搭配及出色的设计使得它完全能满足商用和大部分家庭娱乐应用。美中不足的是其电池续航能力一般，一定程度上影响到其移动办公能力。P

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★☆

另辟蹊径

——XGI Volari 8300显卡

■晶合实验室 魔之左手



厂商： 图诚科技（XGI） **上市：** 2006年1月
售价： 399元（64MB版官方建议价）
附件： 不详（样卡）
推荐： 家庭娱乐用户、办公用户
咨询电话： 021-54258855



XGI（图诚科技）——也许很多用户对这一品牌并不是很熟悉，但对许多老玩家来说，其前身SiS（矽统）的图形部门和Trident，都曾是相当有影响力的显示芯片品牌。而XGI一直没有放弃显示芯片市场，Volari 8300作为其最新的产品，避开了ATI和NVIDIA极力争夺的中高端游戏市场，从低端市场切入，借助PCI-E系统普及的契机重新出现在市场中。

XGI Volari 8300的指标并不惊人，毕竟XGI的开发力量仍然不能和两大巨头相比。这款显卡支持DirectX 9.0，但只集成了4条像素管线及4个顶点着色单元，集成9000万个晶体管，采用0.13微米技术制造，核心运行频率为300MHz，搭配64bit显存，显存频率600MHz。从这些规格看，无论填充率还是显存带宽，这款产品的能力都非常一般，确实也仅仅达到了目前入门级3D显卡的水平。



丰富的桌面和显示器设置



相当简洁的PCB布线

Volari 8300带有内存共享技术eXtreme Cache，这一技术非常类似于ATI的HyperMemory和NVIDIA的Turbo Cache技术，显卡可利用PCI-E x16接口的带宽，在系统内存中进行纹理缓冲等操作，因此其实际可用显存容量和带宽要比板载显存所提供的大一些。

TrueVideo是XGI在这款产品中非常强调的一项技术，其主要作用是通过硬件加速改善视频画质，并提供了不错的视频处理和播放能力。它在DVD视频回放测试中其表现相当出色，画面质量明显高于RADEON X700系列，不过和新的X1600相比还有一定差距。而这款产品在桌面管理等方面也有不错表现，提供了比较丰富的桌面和显示器设置。

XGI送测的Volari 8300样卡采用绿色PCB版，较为简洁的布线和少量的元件就可满足其需要，可大大降低生产成本。它板载2颗现代32MB容量2.8ns显存，还有一定超频空间。尽管它的显示核心集成了9000万个晶体管，但在测试中，仅配备了小型散热器的Volari 8300核心温度相当低。这是XGI CoolPower II 技术的功劳，它能动态管理核心能耗，降低发热量，表现相当出色，我们认为Volari 8300显卡完全可免去散热风扇。



这块显示芯片实际上完全可以不用主动散热

测试中，我们采用P4EE 3.73GHz处理器、Intel原厂955X主板、DDR2内存512MB×2，操作系统为英文Windos XP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.2.1.1007，显卡驱动为XGI自带显卡驱动6.14版。目前其驱动并不是很完善，在测试中它只能提供800×600和1024×768两种分辨率。

测试项目	3DMark03	Half-Life 2	FarCry 1.3	魔兽世界（达纳苏斯）
1024×768	2484	24.57	14.07	26.7

不出所料，强调应用性而非性能的Volari 8300在3D测试中的成绩并不出色，仅能勉强应付《魔兽世界》这样对3D性能要求不高的游戏。





作为面向低端领域的PCI-E显卡新品，Volari 8300非常有特色，尽管对于3D游戏玩家来说其性能很难满足需要，但由于它提供了较为出色的视频和平面性能，非常适于商用和家庭网络、视频应用。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★

技术升级
——三星TS-H552L光雕刻录机

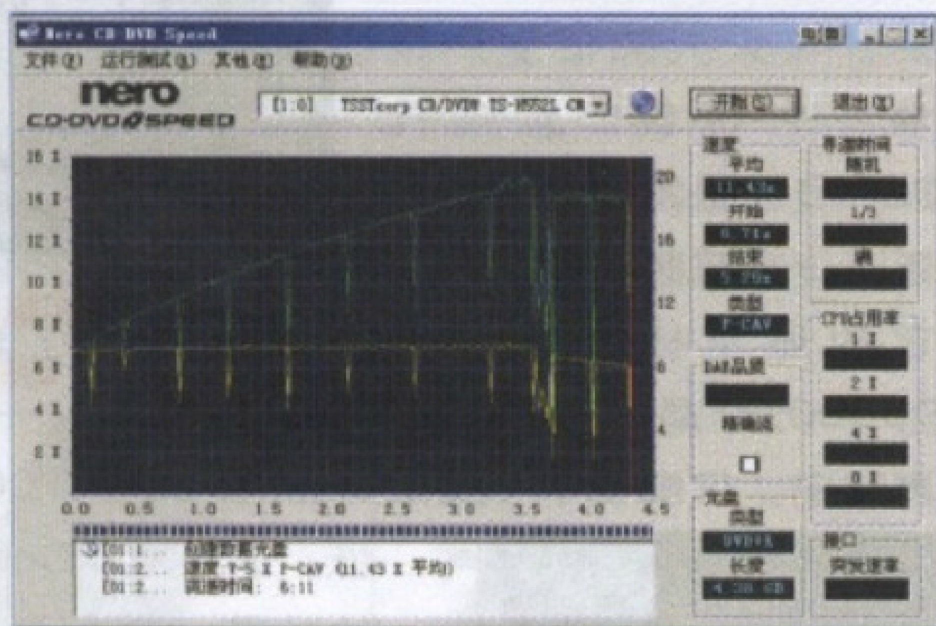
■晶合实验室 狂暴鸭



厂商：三星电子
上市：2005年12月
售价：499元
附件：驱动软件光盘、2张威宝LightScribe CD-R刻录盘
推荐：期待装点刻录盘面的用户
咨询电话：800-810-8858

2005年上半年"光雕"技术刚出现时的情形不同，最近各厂商不约而同地推出了采用光雕技术的刻录产品，使得以往高高在上的光雕刻录机与盘片在价格上大幅滑落，终于走进寻常百姓的生活中。当速度的竞争无法再吸引消费者的眼球时，在原有的产品上添加一些特色技术，往往能取得不错的市场效果，三星TS-H552L光雕刻录机正是一款这样的产品。

三星TS-H552L可以说是其前期产品TS-H552D的"简单"升级版本，除支持光雕技术外，其它读写规格上并没有太多变化：拥有2MB缓存，支持16× DVD+/-R写入，8× DVD+RW与6× DVD-RW复写，8× DVD+R DL（双层）写入、4× DVD-R DL写入，48× CD-R写入和32× CD-RW复写，并支持16× DVD-ROM和48× CD-ROM读取。从以上规格看，TS-H552L仅仅是将DVD+R DL和DVD+RW的速度提升至8倍速，其他方面仍保持原有的速度指标。由于内部采用三星传统的塑料机芯设计，TS-H552L光雕刻录机拿在手中有轻飘飘的感觉，并没有全钢机芯的机型那样厚重。



刻录曲线

这款产品依然采用短机身设计，不会受制于机箱体积与用户的主板大小，并提供银、黑、金黄3种颜色的前面板供选择，可根据机箱的颜色进行搭配，以达到最佳的视觉效果。TS-H552L也仅能在面板上看出与TS-H552D有少许区别："lightScribe"的字样表明了价格稍高的原因所在。利用随机附送的经典刻录软件——Nero Express 6（OEM版）便可进行盘面的个人美化工作，根据提示一步步操作，即便是初次使用"光雕"产品的用户也可很快制作出精美的个性盘面，简单易上手。经过"光雕"后的CD盘面与其他同类型产品（先期上市的惠普与明基相关产品）相比，效果更进一步，黑白灰的3色画面层次清晰、局部细节较好，最终结果令人满意。

在速度测试上，它刻录一张16× DVD+R盘片（写入4.38GB文件内容），耗时6分11秒，采用P-CAV（局部恒定角速度）模式，平均刻录速度为11.43×，但仅能在最终阶段才能达到15×左右的最高速度。"光雕"刻一张威宝CD-R光雕盘片背面，图像覆盖了整个盘面，耗时33分27秒，需要较长的等待时间，感觉上"回归"到4× DVD刻录的年代。在裸机进行速度与光刻测试时，其机身的发热量并不大，但如果把这款刻录机安装在封闭机箱中，内部空气流通不够顺畅，TS-H552L便升温明显，对刻录稳定性和成功率有影响，尤其是在刻录"光雕"盘面时。


光雕刻录效果

值得一提的是，它的驱动光盘中附有固件升级指南，可自动连接到相应的三星官方站点下载Firmware升级程序与升级文件，并有完整的介绍文档，相当人性化。





严格来说，三星TS-H552L并不算是全新的产品，而是在原有机型基础上增添了"光雕"这样的重要卖点，为产品增加了少许市场竞争力。不过，现有的"光雕"机型仅能刻录出黑白盘面，且市场上支持此技术的盘片价格较高，是否值得购买，还要看消费者个人的选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

方寸之间世界宽
——爱国者F1-110X智慧棒闪存

■晶合实验室 小虫

厂商： 爱国者（aigo） **上市：** 2005年12月
售价： 1288元
附件： 说明书、三包凭证、USB延长线、USB转换器、保护夹、驱动及软件光盘
推荐： 商务办公人士、高端家庭用户
咨询电话： 010-82607771



F1-110X是爱国者智慧棒系列的最新产品，号称全球速度最快（110X）、体积最小的闪存，其外观和之前几款轻薄型智慧棒如出一辙，只是机身图案有所区别。实测重量2.2克，尺寸2.8mm×18.1mm×43.1mm。F1-110X可直接插到USB接口上，同时也提供了USB转换器和可插两根智慧棒的卡式保护夹。

我们在P4 EE 3.73GHz、i955X芯片组、1GB DDR2 533内存、Windows XP SP2的平台上测试（注：该测试受硬件配置和USB控制器的影响较大）。HD Tach 2.70中平均读速率是21.4MB/s、写速率是14.4MB/s、随机寻道时间为1.6毫秒；实际写入一个644MB文件用时41.66秒，平均速率15.46MB/s，写入639个文件(18个文件夹)用时133.27秒，平均15.46MB/s。虽然没有达到官方标称的读取23MB/s、写入17MB/s的水平，但表现仍相当惊人，可与移动硬盘媲美。如果使用USB转换器，传输速率会降低约0.1MB/s。



除体积小、重量轻、速度快外，F1-110X采用A级闪存芯片及无缝嵌入式一体化设计，具有高可靠性的数据读写和加密、防水、防静电、防摔抗震的特性，特别适合注重便携性和可靠性的商务人士。随机提供的光盘包括驱动、分区加密/备份/格式化、Final data 2.0 OEM版等工具软件，非常实用。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★



ATI中端生力军
——双敏火旋风PCX 1618 Pro显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 双敏 **上市：** 2005年12月
售价： 999元 **附件：** 不详
推荐： 中端游戏玩家
咨询电话： 0755-33356326

ATI新的RADEON X1000系列中，面向中端市场的X1600系列采用12条管线设计，并拥有很高的核心/显存频率，加上CrossFire双显卡功能带来的升级潜力，使它成为关注度很高的产品。



双敏火旋风PCX 1618 Pro便是一款X1600 Pro显卡，采用4颗三星1.4ns DDR3显存（总容量128MB，位宽128bit），核心/显存频率为575/1300MHz。它安装了精致的大型涡轮式散热器，散热效果出色且噪声很低。火旋风PCX 1618 Pro的3D性能非常不错，受显存位宽限制，分辨率逐渐加大后成绩下降较明显。

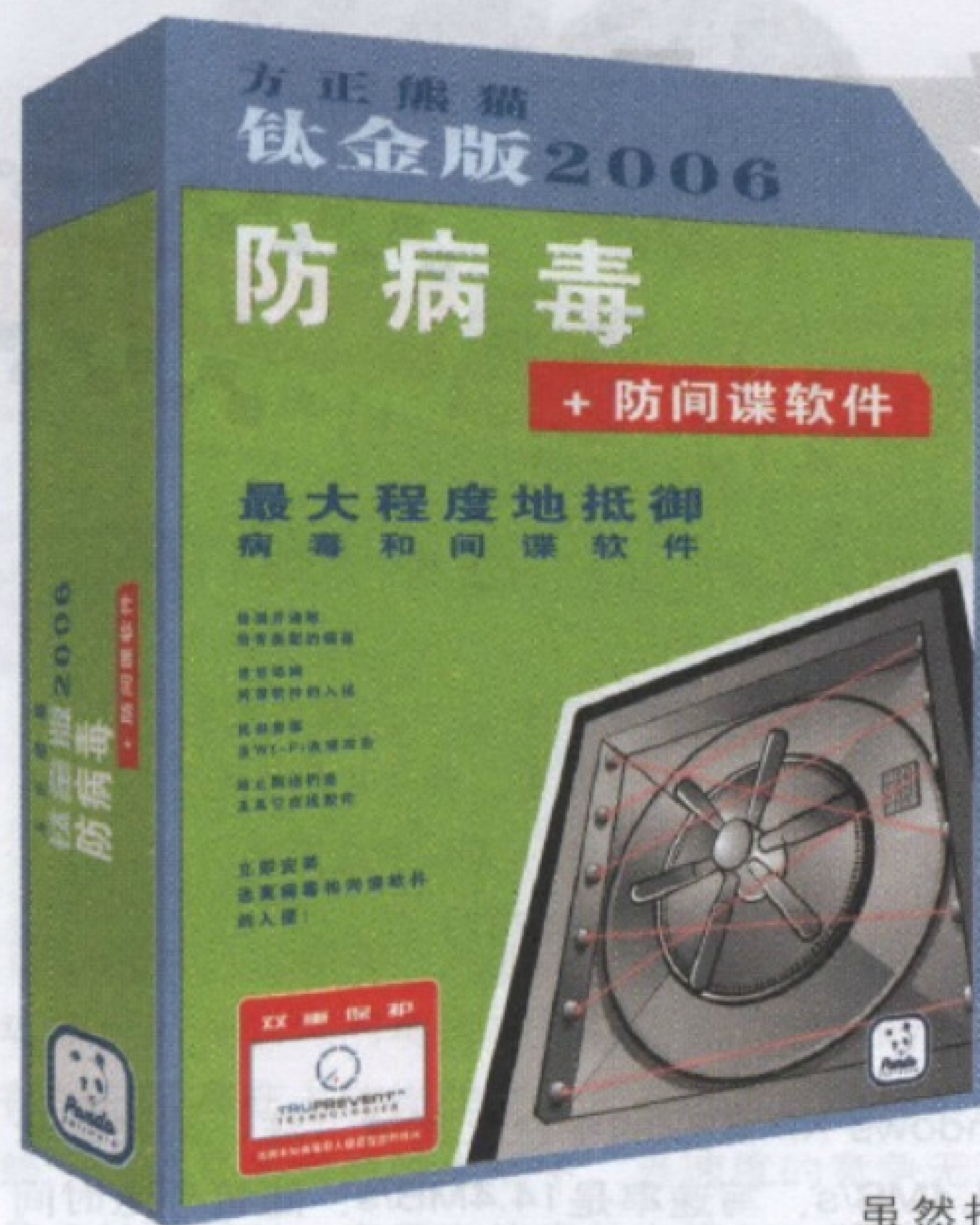
项目/成绩	双敏火旋风 PCX 1618 Pro
3DMark 05 v1.20	
1024X768	4735
1280X1024	3671
1600X1200	2820
3DMark03 build 360	
1024X768	9074
1280X1024	6725
1600X1200	5020
Half-Life 2 Canals	
1024X768	91.90
1280X1024	55.38
1600X1200	42.40
FarCry High Quality	
1024X768	89.73
1280X1024	69.0
1600X1200	49.19
Quake4 High Quality	
1024X768	68.3
1280X1024	48.4
1600X1200	36.9





作为上市就直指千元以下市场的产品，双敏火旋风PCX 1618 Pro在和GeForce 6600 GT的性能对比中占有一定优势，因此性价比相当不错。此外，它还有一定超频空间，核心/显存频率可轻易超至650/1400MHz，此时3DMark03在1024×768下得分已超过10 000，其他测试成绩也有明显提升。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★



朴实的优秀

——熊猫钛金版2006

■晶合实验室 Mu

厂商： 方正科技　**上市：** 2006年1月
售价： 298元　**附件：** 无（送测样品）
咨询电话： 01082531977

虽然打着中国国宝的名字，但熊猫钛金版并非国产软件。这款来自欧洲的安全软件自上世纪90年代以熊猫卫士之名进入中国市场便受到好评，但由于各种原因，终究不敌占据地利的国内三大杀毒软件厂商。而现在，方正科技重新将这款世界知名的安全软件引入中国。

与其他杀毒软件一样，熊猫钛金版也将防间谍软件作为与防病毒同样重要的一样功能标榜出来，这样做也是无可厚非的。与其他同类软件相比，熊猫钛金版的界面比较简单，除帮助按钮外没有其他菜单，每项功能的初始界面都只有各项功能的链接，点击进入后便可执行操作，而要进行设置或更高级的步骤，还需要继续点击链接，虽然看起来比较麻烦，但联想到Office 12Beta中类似的设定，可把它看作一种趋势。



这种提示方法已经很常见了

不管你认为熊猫钛金版的界面操作设计得好不好，但其功能还是很实在的，防病毒、防火墙和防间谍软件功能三合一，此外还有漏洞检测、恶意软件清除、欺诈保护（防止网络钓鱼）等附加功能。

安装好熊猫钛金版后软件已经按照最优设置配置完毕，与同类软件最大的区别是，在主页面上首先提供了一个“自我诊断”的结果，分为“高”“中”“低”3个等级并给出了当前需要的操作。其中等级判定根据用户的配置是否符合软件默认的安全级别，如果等级为“中”或“低”，说明软件的保护功能未全部启用而不能全面地保护系统，这时会在“建议的操作”中给出相应提示和链接，用户只需点击一次就可自动完成，不需另行设置。而即使“保护级别”诊断为“高”，某些时候也需要进行必要的操作以确保安全。这个诊断功能每15分钟进行一次，但只是很简单的自动操作，并不占用系统资源，并且在“配置”→“配置一般选项”中可关闭该项功能。

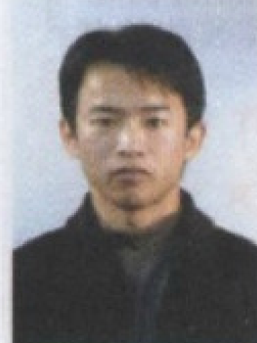


提供丰富的服务内容

防病毒软件最重要的当然是其本职工作了，熊猫（Panda Software）据称拥有世界上最大的病毒样本，在国际上特别是欧洲有很大的市场占有率，同时通过TruPrevent技术，可通过行为分析防范未知的病毒和威胁。不过在扫描设置上并没有对病毒处理的设置选项，而是默认为清除病毒，并没有隔离选项（虽然隔离功能看起来用处不大），如果是病毒库没有而行为可疑的文件，软件自动将其重命名并给出提示，用户可将文件发送给服务商然后得到一个具体的解决方案。此外熊猫钛金版默认检测系统漏洞、网络钓鱼、玩笑及拨号程序，可以说网上可能有的危险都包括在内了。至于资源消耗，在默认设置下内存占用为34MB，其中防火墙占用18MB，超过一半了，而在赛扬1.7GHz、512MB内存的测试机上测试扫描118 048个文件，共15.9GB，时间为11分钟，已经很不错了。不过在登录前由于加载监控程序造成的等待稍微长了点。

现在防病毒软件越来越注重服务，而熊猫软件可谓是客户服务和病毒救援的先驱，可将可疑程序发送到熊猫软件，也可查看公告板了解最新信息，并且网站、邮件等服务支持都具备，在方正科技加入之后，相信能更加方便国内用户，当然，这一切都要注册后才可使用。软件的自动更新没有时间设置，默认为每天一次。





也许是看起来最朴实的一款防病毒软件了，没有花哨的附加功能也可以将电脑保护做到位。不过在国内三足鼎立的局面下，能否占有一席之地还无从得知。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

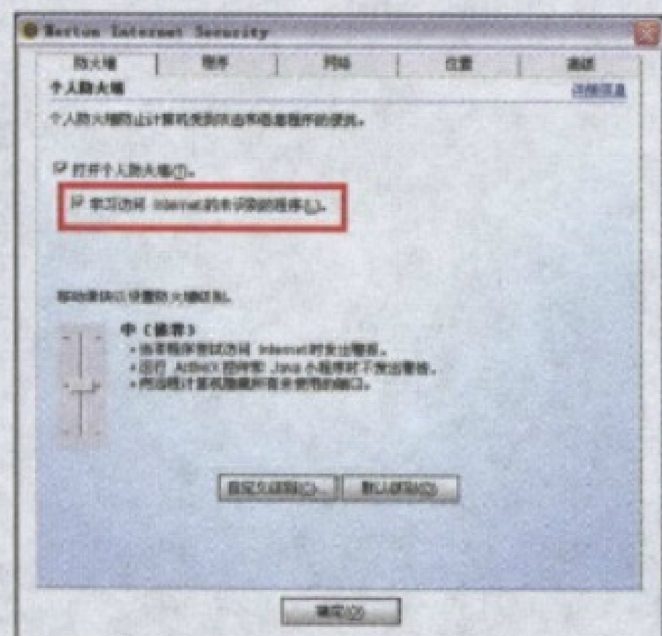
智能的安全助手
——诺顿网络安全特警2006超值套装

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 赛门铁克　**上市：** 2006年1月
售价： 299元　**附件：** 无（送测样品）
咨询电话： (010)85183338

国际知名软件厂商赛门铁克曾在2005年7月放出了诺顿网络安全特警2006测试版，其中新奇的功能使很多老用户企盼正式版的到来。经过半年多的锤炼，诺顿2006系列软件产品正式上市。

初次安装诺顿网络安全特警2006，与其它同类软件相似，均会对用户系统进行一次安全扫描，并查看是否有程序与其自身相冲突。需要的注意的是，网络安全特警2006需要安装在C:\Program Files\Norton Internet Security默认路径下，在自定义选择安装路径时，可能会出现程序无法启动的现象。



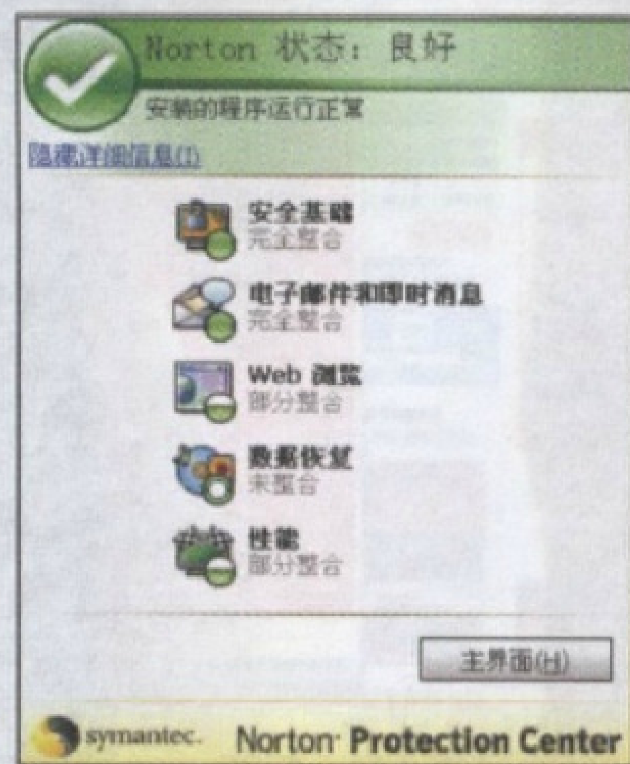
拥有智能学习安全防护功能，让用户省心

在以前的版本中，每当有程序试图访问网络或电脑受到攻击时，网络安全特警均会弹出一个对话框提示用户进行选择相应的操作，给正在工作和游戏玩家造成很多不便。安全特警2006独特的自我学习功能很好地解决了这一问题，只要在初次使用时进行相关设置后，网络安全特警2006会根据程序的类型进行自我管理，准确分析出是恶意程序还是系统内相关文件正常访问网络。学习功能的出现使安全特警2006更趋于智能化，同时减少了用户操作和管理软件上的时间、精力，细致周到的安全服务值得称道。继承了前几代产品的特点，安全特警2006默认下对网络安全的管理已经固定了相应级别，设置选项不仅可对IP地址段进行封杀处理，不良网站和局域网中的电脑也置于相应的处理范围之内，结合父母控制，有效控制了未成年人浏览网络不良信息。

诺顿防病毒2006在病毒扫描中也增加了类似金山毒霸的闪电查毒功能，与仅仅查找带有明显病毒特征文件的方式不同，诺顿采用对最有可能在第一时间内感染到病毒的区域进行小范围的查病毒操作，减少了搜索的范围，相应地缩短了操作时间。在主频为2GHz的Athlon 64 3200+处理器、1GB DDR400内存，WinXP SP1操作系统下，对340GB硬盘中的119 681个文件进行病毒扫描操作，耗时约28分，系统资源占用依旧居高不下，内存与CPU使用率均高于其它同类型杀毒软件，也算是延续了诺顿的一贯特色。



除我们早已熟知的网络安全特警、诺顿防病毒这两款经典的防黑、杀毒软件外，还有初次出现的诺顿电脑大师2006，它是集系统恢复、诊断、优化与数据备份于一身的功能软件，为家庭用户与小型企业级用户提供了全面的系统数据安全服务。网络安全特警保持诺顿一贯的设计风格，左侧主分类条的Protection Center可显示出所有诺顿产品提供的各种安全项目，并对各产品具有的功能进行分类与整合，用户在此处便可启动已安装的诺顿2006系列产品。在平时它驻留在桌面右下角系统栏的旁边，点击后即可看到正在运行的诺顿程序，并可随时切换到主控制台进行相关操作。反垃圾邮件、定期病毒库与防护自动更新、自动删除威胁间谍软件、扫描系统漏洞等功能，已在早期版本和其它杀毒软件中体验过，这里不再赘述。



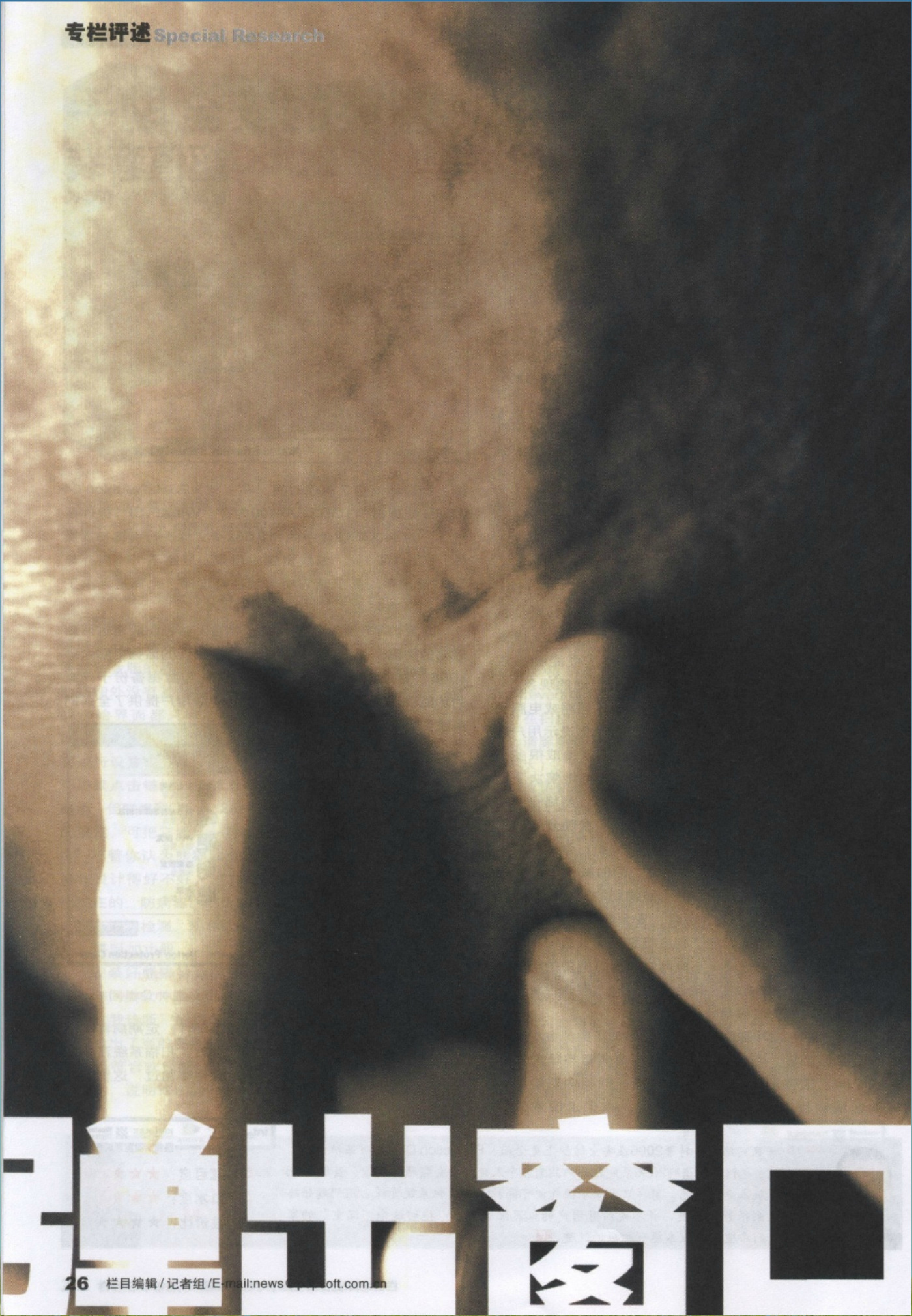
保护中心（Protection Center）



诺顿网络安全特警2006在安全防护上更全面，Protection Center（保护中心）的出现，也预示着诺顿2006系列软件产品霸占个人电脑安全领域的决心。虽然2006较以往版本更智能化，用户只要少量操作便可高枕无忧，但系统资源占用问题始终没有得到很好的解决，并不是所有用户的机器配置都可以拖动这个“沉重”的家伙，我们希望下一版本能有相应的改进。



炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★


弹出窗口

你拿它怎么办?

■本刊记者 龙猫

你每天上午9点钟上班，坐到办公桌前的第一件事是泡上一杯咖啡，然后打开电脑，查看一下电子邮件收件箱，再看看新闻，关心一下国家大事，顺便看一眼当天火箭队和姚明的表现，接着就投入一天的工作——这是多么完美的序章。然而等你好不容易对付完邮箱里的垃圾邮件，打开浏览器，却劈头盖脸地蹦出一大堆窗口，除了视频聊天室广告就是花边新闻，要不就是需要你填资料的各种调查。更要命的是，你正准备把所有窗口都关掉时，突然发现里面有一两条新闻正好跟你喜欢的某个明星或美女作家有关，于是你便忍不住点开了链接。等你终于收拾完这一切，看完你感兴趣的，关掉你不感兴趣的，准备工作的时候，你发现已经快10点了。你不经意间回过头，却看见领导不知什么时候站在你身后，还用似笑非笑的眼神瞟着你，这时你心里只恨不得把那些弹出窗口的作者都扔进监狱。

当然，事实可能没有这么严重，可这种情况并非没被人碰到过。弹出窗口这种传播手段究竟是进步还是退步，该被全面禁止还是保留，始终在互联网各界引发着争议。就像你去商场购物，售货员过分殷勤的导购只会让你产生强买强卖的感觉，反而倒了你的胃口；而如果没人理你，全程由你自由选择，面对琳琅满目的商品时你又难免会感到无所适从。

不管你是否愿意接受，弹出页面这种带有“强行上门推销”性质的信息传播方式，已经逐渐渗透到互联网尽头的每一台电脑上。这种新型的传播手段把互联网上的信息从过去由网民们自己寻找转化为主动送到网民面前，这在某种程度上为网民们获取信息带来了一定的方便，但其过份主动的特性又引发了相当一部分人的反感。尤其是这些不请自来的弹出窗口中还夹杂着一些你不喜欢的广告甚至恶意代码，更是让你恼火。

弹出窗口，你该拿它怎么办？

变成广告的弹出窗口

很奇怪的是在用Google搜索“Pop-Up（弹出页面）”的定义时，Google给出了俄文、德文、意大利文、法文、英文甚至荷文、葡萄牙文和西班牙文的解释，独独没有中文，莫非这意味着它是个纯粹的外来词汇？



劈头盖脸的弹出广告把网页挡得严丝合缝，想不看都不行

Pop-Up的原意是一种立体儿童读物，只要翻开这种书，书中的人物和场景就会“跃然纸上”，立在读者面前，这或许就是“弹出”的本义。而在许多对本文所指的“弹出窗口”的定义中，一种相对完整的说法是“A window that suddenly appears (pops up) when you select an option with a mouse or press a special function key. Usually, the pop-up window contains a menu of commands and stays on the screen only until you select one of the commands. It then disappears（一种在执行一个鼠标或按键动作后突然弹出的窗口，窗口上一般会有一个命令菜单。你必须选择一项命令，窗口才会消失）”。

弹出窗口有多种分类方式，如果按照通俗易懂的角度解释，主要有

以下几种：1.按触动方式分类，弹出窗口可分为“用户触发”和“非用户触发”两种类型，主要区别在于弹出窗口是否是由用户执行命令出现。2.按功能分类，主要有提示类，如警告、说明及帮助等信息，功能类，如一些需要用户填信息的表格或执行命令的对话框。3.按照目的性分类，则可分为在使用过程中实现必需功能的正常弹出窗口，还有因为计算机上安装了间谍软件、广告程序或其它恶意软件以实现非法目的而打开的非正常弹出窗口。

从技术上说，弹出窗口的实现十分简单，网页作者只要在相关页面的HTML里加入几段Javascript代码即可。在商业意识还没有完全渗透到互联网各个角落的年代，弹出窗口的初衷只是为了显示一些提示、警告及帮助等信息，或是提供必要的表格或对话框。由于这种方式可减少阅读者点击鼠标或键盘的次数，所以在一定程度上为网民带来了方便。



该网站刚打开首页，就只看见一个弹出窗口，不关掉就什么也看不见

然而随着网页编程技术被一些人出于商业或其他目的滥用，弹出窗口由原本比较“规矩”的“用户触发”开始逐渐变为“非用户触发”，也就是无论用户是否执行了相关命令，弹出窗口都会不识时务地跳出来。弹出窗口开始变得不受用户控制。无孔不入的商人们便利用这一特性，将一些带有广告性质的内容放入其中，强迫用户接收这些信息。最典型的例子就是2000年下半年，互联网经济进入泡沫破灭时期。为了挽救颓势，增加收入，包括AOL.com、Netscape.com和Real.com等许多大型网站在内的互联网企业都开始打弹出窗口的主意。这些大名鼎鼎的网站在自己的页面上嵌入代码，用户一旦登录这些页面就不得不应接不暇地观看跳出来的广告。尽管绝大多数人都十分厌恶弹出广告（Pop-Up Ad），但其高点击率却是有目共睹的。所以即使冒着激怒用户的风险，即使受到社会舆论的普遍谴责，弹出窗口带来的巨额广告收入也足以让这些网站对一切反对的声音充耳不闻。仅从2002年1月至9月，弹出式广告的出现频率从就12亿次增加到49亿次。而且为了防止网民未等窗口完全打开就关闭广告窗口，或是用第三方软件进行阻止，一些公司还在研究如何使弹出式广告的阅读更具强迫性，以使得其发挥更大的广告作用。很多网站作者都在探讨如何对付弹出窗口拦截软件这方面的话题，而相关教程在互联网上比比皆是。

到了中国，中国的互联网企业展示了他们的拿来主义和创新精神，将这些伎俩充分吸收并发扬光大。不仅一些不入流的小网站会将你的浏览器和桌面搞得一塌糊涂，即便是门户网站或其他知名网站也不厌其烦地在页面中加入弹出广告的代码，令网民们防不胜防。

正所谓“夜猫子进宅——无事不来”，多数人对过分主动送上门的东西天生就有抵触感，尤其是这些弹出窗口中如果包含了色情、欺诈、间谍软件及恶意代码等不良内容，更是令人反感。网民们越来越对这种“强奸眼球”的宣传方式感到不满，包括微软在内的浏览器厂商以及一些第三方厂商也普遍推出拦截弹出窗口的浏览器或插件，一时间弹出窗口承担了这些骂名，成了人人喊打的过街老鼠。

进化得无孔不入的弹出窗口

不久前，公安部发布了《2005年全国信息网络安全状况暨计算机病毒疫情调查活动》，其中有数据显示，2005年中国有近90%的用户遭受过间谍软件的袭击，间谍软件已从以前单一的收集用户信息和盗取有价账号等方式扩展到恶意广告的形式。这些内容看似与弹出窗口并不相干，但在这份报告中对恶意广告典型特征的描述却是：“悄悄安装、不易卸载、随时随地弹出骚扰广告”。而在金山公司同期发布的《2005年网络安全报告》中，间谍软件、广告软件、网络钓鱼等也被列入互联网安全破坏者的行列，报告中更指出它们的危害已经超过电脑病毒，成为人们访问互联网时最大的安全隐患。

尽管这两份安全报告并没有直接将弹出窗口列为威胁网民上网安全的对象，但作为其“变种”的广告软件却被划分在臭名昭著的恶意广告和间谍软件等互联网安全隐患的范畴内。这种变了味的“弹出窗口”可谓无孔不入，据报道，在国内至少有90%以上的网民直接或间接地忍受着此类软件在自己的电脑里横行。

“广告软件是怎么跑到自己机器里的？”在开始思考这个问题的答案之前，或许你该先想想自己有没有访问过包含不良内容的网站，是否安装过一些莫名其妙的插件，或是从一些不知名的软件下载网站下载过盗版或破解版的软件？如果有过上述行为，那么在上网时自己的电脑经常跳出些莫名其妙的窗口也就不难解释了。但也有很多网民会说：“我处处小心，从来不上不好的网站，也没在小网站下载过盗版软件，可我上网时还是会蹦出广告，这又是怎

么回事？”如果你确定没有跟任何不良记录沾边，那只能说，你被你信任的网站出卖了。



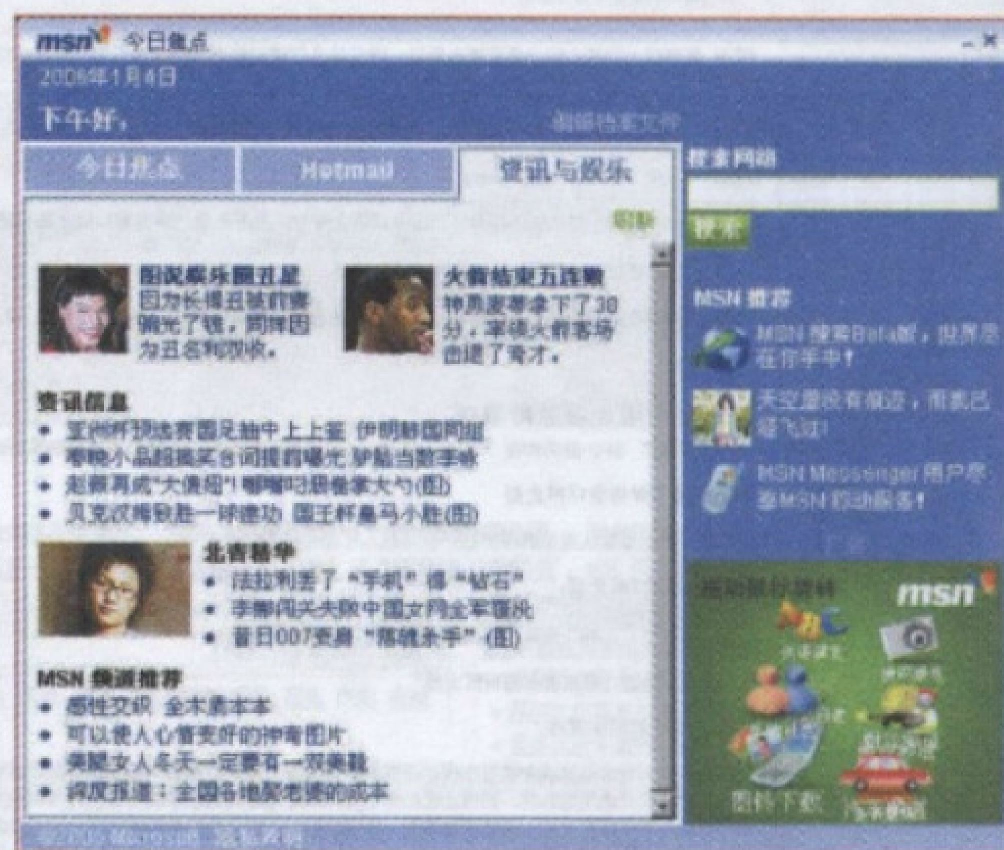
微软的安全主页上较为详细地介绍了如何防范弹出窗口

还记得前一段时间闹得沸沸扬扬的“流氓软件”么？流氓软件具备的两大重要特征就是“弹广告、开后门”，而这些所谓的“流氓软件”中有很大一部分出自网民们平时信任的知名网站。也许你在一个你每天光顾的网站上下载了一个号称可以改善浏览器功能的软件，或是不经意间安装了一个提示你要实现某些功能就必须安装的插件。你毫不犹豫地在确认安装的对话框里选择了“确定”，只出于你对该网站的信任，然而装好后，许多跟你毫不相干的窗口就开始不请自来了。还需要举例么？淘宝网的弹出广告一定没有几个网民没见过，而很多常用的免费或共享软件也在后台内置或者直接捆绑了一些广告软件，以此作为用户免费使用的代价。不要小看这些有着“光明”背景的弹出窗口，据说连微软公司董事长比尔·盖茨都曾经感叹道：“我的计算机从未被病毒入侵过，但却不断被间谍软件和广告软件骚扰着。”微软在IE弹出窗口拦截功能的说明中也明确列出了几种无法拦截的弹出窗口，其中就包括“因为计算机上安装了间谍软件、广告程序或其它恶意软件以实现非法目的而打开的非正常弹出窗口”。

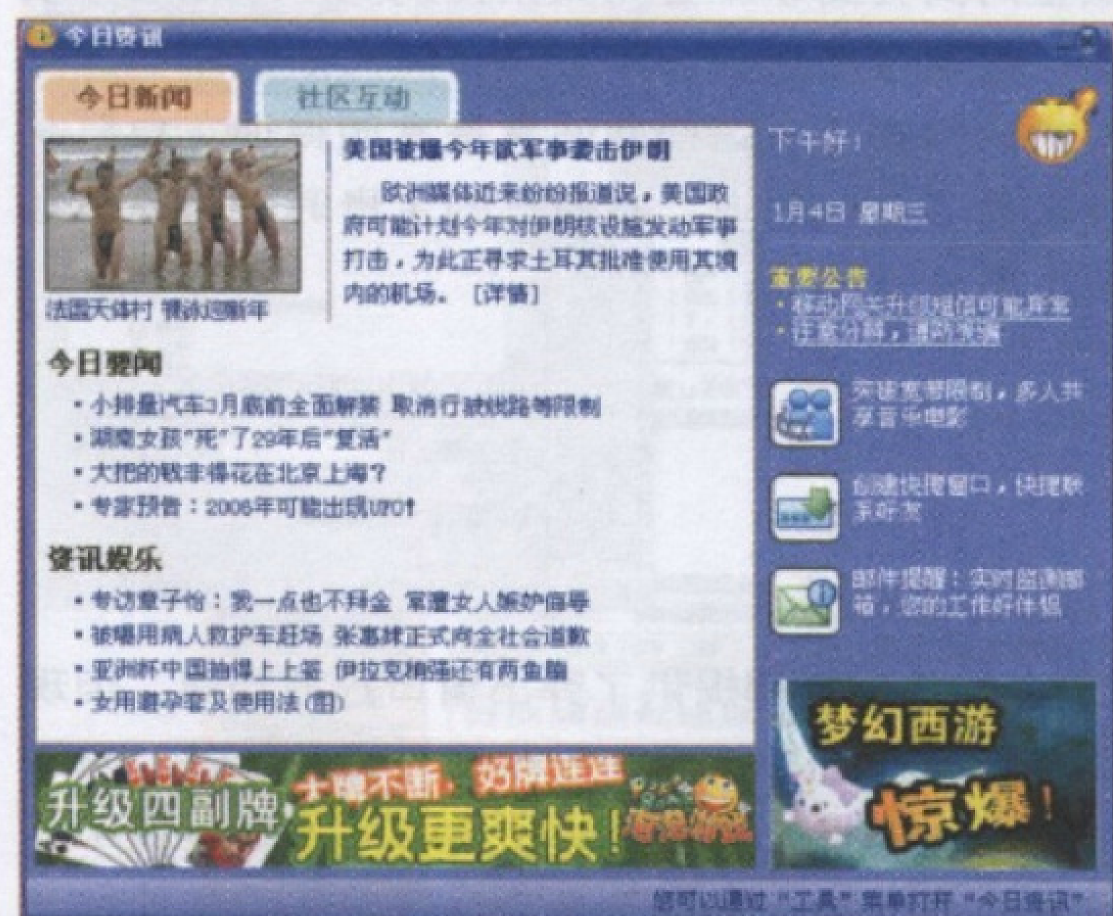
穿上马甲的弹出窗口

由于弹出窗口（主要是弹出广告）越来越多地受到网民和社会舆论的指责，早在2002年，一些国外的门户网站就开始表示不再向其他厂商出售弹出式广告。许多软件厂商也纷纷开发了弹出窗口拦截工具，或在浏览器中加入弹出窗口拦截功能，这其中包括Google、雅虎以及在浏览器市场占绝对统治地位的微软。

微软在互联网界中举足轻重的地位是不言自明的，随着Windows XP SP2的正式推出，拦截弹出窗口的功能也被集成在了IE中。微软封杀弹出窗口的举动不仅表明了其自身对弹出广告不认同的态度，更在很大程度上孤立了投放弹出广告的厂商。以国内门户网站为例，在线广告在它们的收入中占据着重要分额，而在线广告的主要形式就是弹出广告。毕竟，如果微软真下狠手整治，对IE进行修改，从标准上彻底封杀弹出窗口这种技术，对提供弹出广告服务的网站而言不啻为一场灭顶之灾。



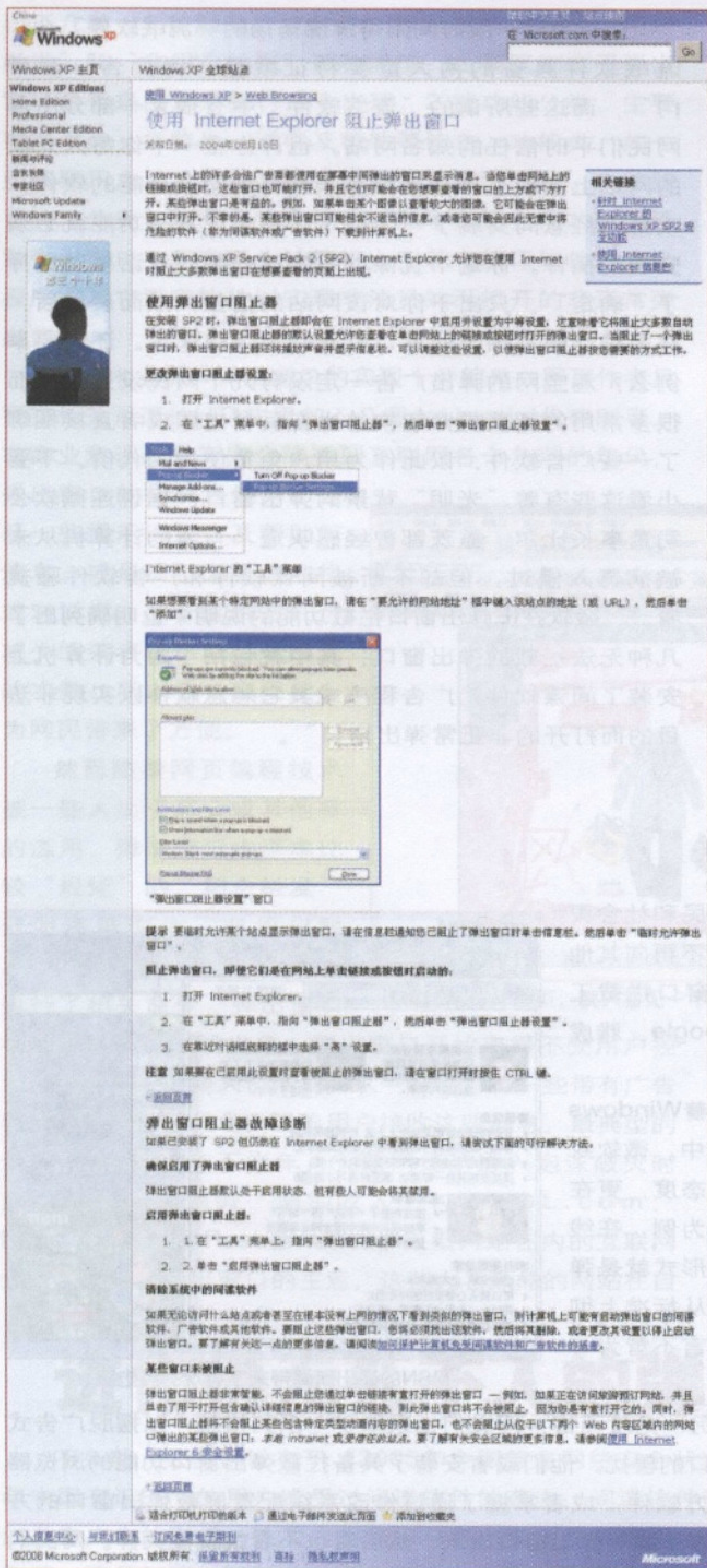
MSN的弹出新闻带来了可观的点击率



其实弹出新闻只是提高网站流量的手段之一

从另一角度而言，网民们也采取了一系列措施，以摆脱广告式弹出窗口的侵扰。他们或者安装了具备拦截弹出窗口功能的浏览器和第三方软件；或者掌握了通过修改系统配置屏蔽弹出窗口的方法；或者干脆等弹出窗口出来，然后看也不看就直接关掉。网民们的对策开始对投放弹出广告的网站产生很大影响，尽管弹出广告的点击率在一段时期内仍将居高不下，但其广告效应的日益减弱是不能忽视的事实。另一方面，厂商广告采用弹出窗口的形式也存在一定风险。如果广告出现频率过于频繁或停留时间过长，很容易引起网民的反感，从而迁怒于广告所宣传的产品，这与做广告的初衷背道而驰；而如果出现频率不够，停留时间过短，又很难真正起到有效的宣传作用。

但是，如果指望网站会因为以上情况知难而退，在弹出广告的问题上向网民让步，那就大错特错了。没有厂商会放弃主动向用户推销的机会，在他们意识到最让大多数网民反感的是弹出窗口的内



微软对弹出窗口的态度给互联网界带来了很大影响

容，而非弹出窗口本身时，他们决定给弹出窗口穿上“马甲”——既然网民们不喜欢看广告，那就给他们看别的。于是，以MSN、网易泡泡等即时通信厂商为代表的网站又推出了弹出新闻（Pop-Up News）。

弹出新闻是近两年才开始流行的，即时通信软件用户只要登录自己的账号，就会随之弹出一个窗口。这个窗口里的内容不是广告，而是当天的一些重要新闻事件，或是各种容易吸引眼球的小道消息。

对大部分网民来说，互联网上虽然有覆盖各个领域的海量信息，但如何从中找到自己最需要的部分却并不是一件容易的事。弹出新闻一般已经代替用户对新闻做好分类，其中包含的内容也都涵盖了当天的重要事件，基本可满足一个网民一天所需的新闻量。从这一方面来说，弹出新闻出现的确是互联网阅读方式的一种进步。

但很显然，网站不是活雷锋，他们花费大量精力进行新闻的收集和分类，其目的绝不仅仅是给自己的即时通信软件用户提供增值服务那么简单。还记得电影《大腕》里面那句经典台词么：“网站靠的是什么？靠的是点击率！点击率上去了，下家跟着就来了！”使用过这些弹出新闻的用户一定都会注意到，这些新闻指向的链接都是即时通信软件所属厂商的新闻网站，而在这些新闻页面的醒目位置仍然有相当数量的广告，这样便很容易解释了。这些厂商都有大量即时通信软件用户，无论任何一家即时通信软件厂商，只要能将其注册用户数量的十分之一转化为点击率，所产生的广告效应就十分可观了。而且这些网站的高明之处在于，它们在弹出新闻上提供的新闻链接往往并不会直接指向你感兴趣的那条新闻，而是将你带到一个新闻分类的页面。在这个页面上的新闻都是和你点击的那条新闻类似或相关的内容，这意味着它们可能都在你感兴趣的范围内。经过如此分类后，点击进入这些页面的网民便很难在看完自己原本想看的新闻之后不再多点几个链接，网站的点击率和页面停留时间也就这样提高了。往往是网民在这些网站上花费了大量时间去阅读一些无关紧要的无聊新闻后才恍然大悟：敢情弹出页面首页上的新闻只是网站们提高点击率的诱饵罢了，这些网站真是高明得很，自己一不留神又着了它们的道，拿自己的宝贵时间换来了他们的点击率。

不爽？那就把它们拦住！

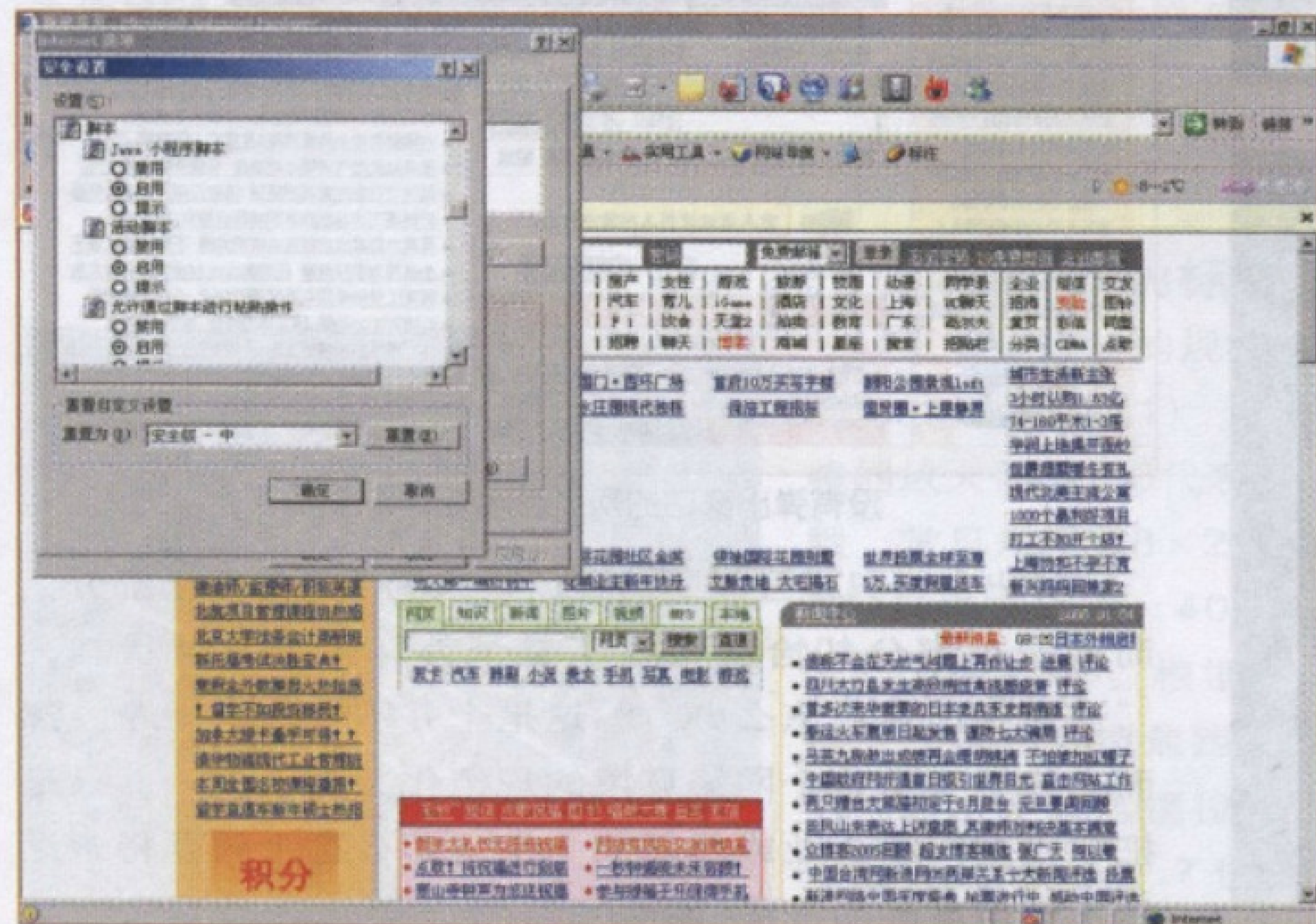
也许是应了“道高一尺，魔高一丈”这句俗话，尽管微软和其他很多软件厂商都提供了弹出窗口拦截功能，但现在各种形式的弹出窗口仍在大行其道，而网站也采取了许多对策，想方设法用各种技术和手段绕过拦截软件。对于一个普通网民来说，捍卫自己的上网安全和个人意志是再正当不过的理由，掌握几种对付弹出窗口的方法也就十分必要了。当你感到弹出窗口让你不堪其扰，不是浪费时间就是增加安全隐患，除此之外不会给你带来任何其他好处时你就可以毫不犹豫地去拦截它。

当然，并不是所有弹出窗口都该被一棍子打死，毕竟一些弹出窗口是用来实现用户和网站之间交互作用的。如一些采用弹出窗口形式、含有页面浮动元素的对话框或表格等都是“良性”的，这时就应注意分辨，以免错杀。如果在浏览一些网站时出现无法弹出对话框或其他必要信息无法正常显示等现象，用户可试着先关掉浏览器或其他软件的弹出窗口拦截功能，再刷新页面来解决。

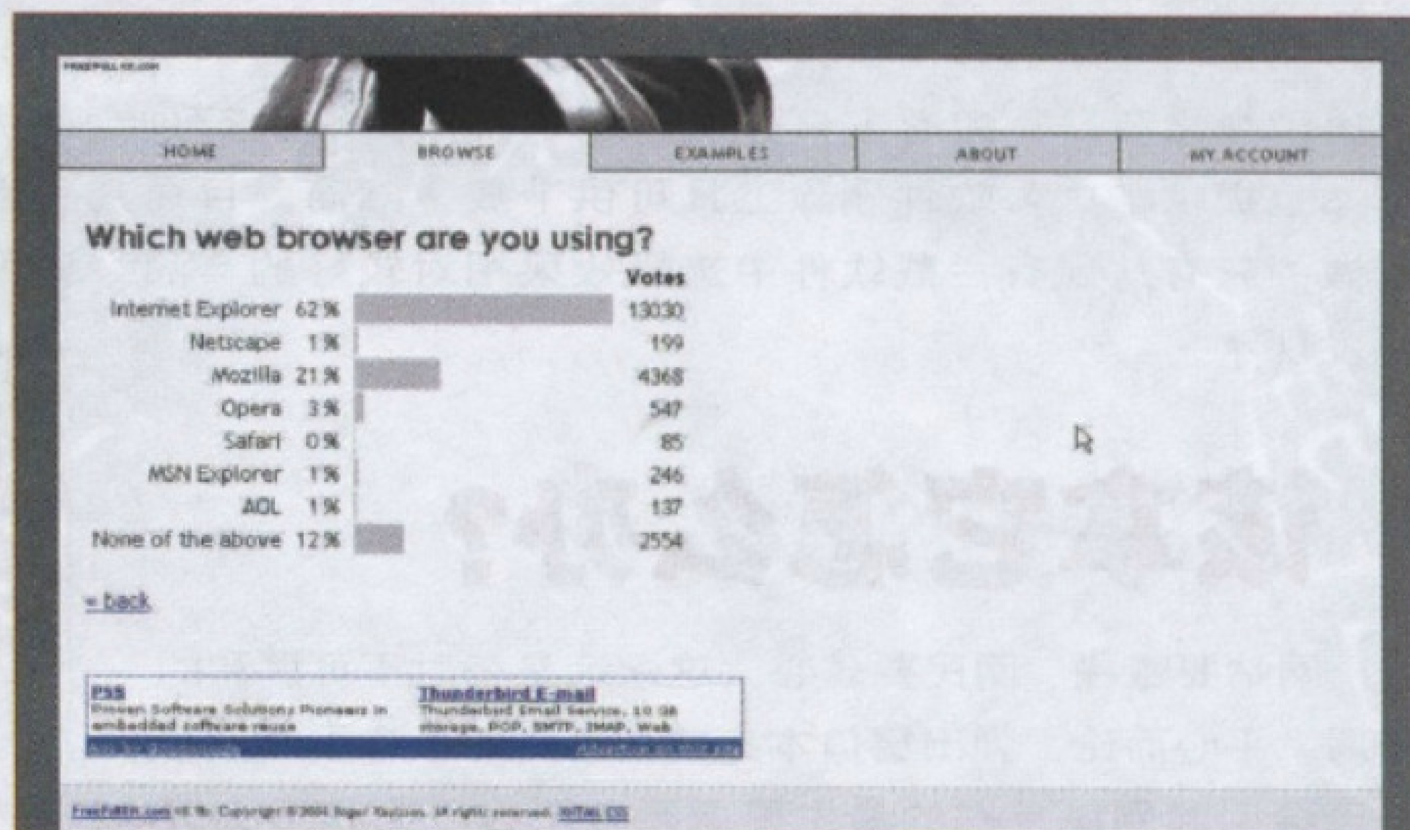
在文章开头已经提到，一般的弹出窗口基本上都是利用嵌套在主页面中的JavaScript代码实现的，即是说，如果想屏蔽弹出窗口，可通过在IE浏览器中取消JavaScript功能来实现。但由于网页中还有很多功能是通过JavaScript实现的，如果直接将其禁用很可能会出现网页浏览不正常的现象。其实多数拦截软件也是通过对JavaScript的控制来拦截弹出窗口的，只是对于大多数网民来说，通过软件控制的方法更加简单易行罢了。

除IE外，很多第三方厂商也推出了带有拦截功能的浏览器或插件，如腾讯TT、MyIE、Google工具栏、百度搜霸以及雅虎助手（原3721上网助手）等。这些软件功能大同小异，选择自己认为效果最好的即可。当然，很多第三方软件本身也是带有一定“后门”功能的，网民可能“前门拒虎，后门进狼”，在实现了拦截弹出窗口的同时也增加了其他安全隐患，这只能取决于这些软件厂商的自律和网民的分辨能力了。

此外，还有些拦截软件无法对付的弹出页面，比如前文中提到“因为计算机上安装了间谍软件、广告程序或其它恶意软件以实现非法目的而打开的非正常弹出窗口”，这时就需要一些检测及删除间谍软件或广告程序的专用工具（如Ad-Aware SE），或通过其他手动方法解决，微软在其安全主页（http://www.microsoft.com/athome/security/default.mspx）上提供了较为详细的说明及应对措施。

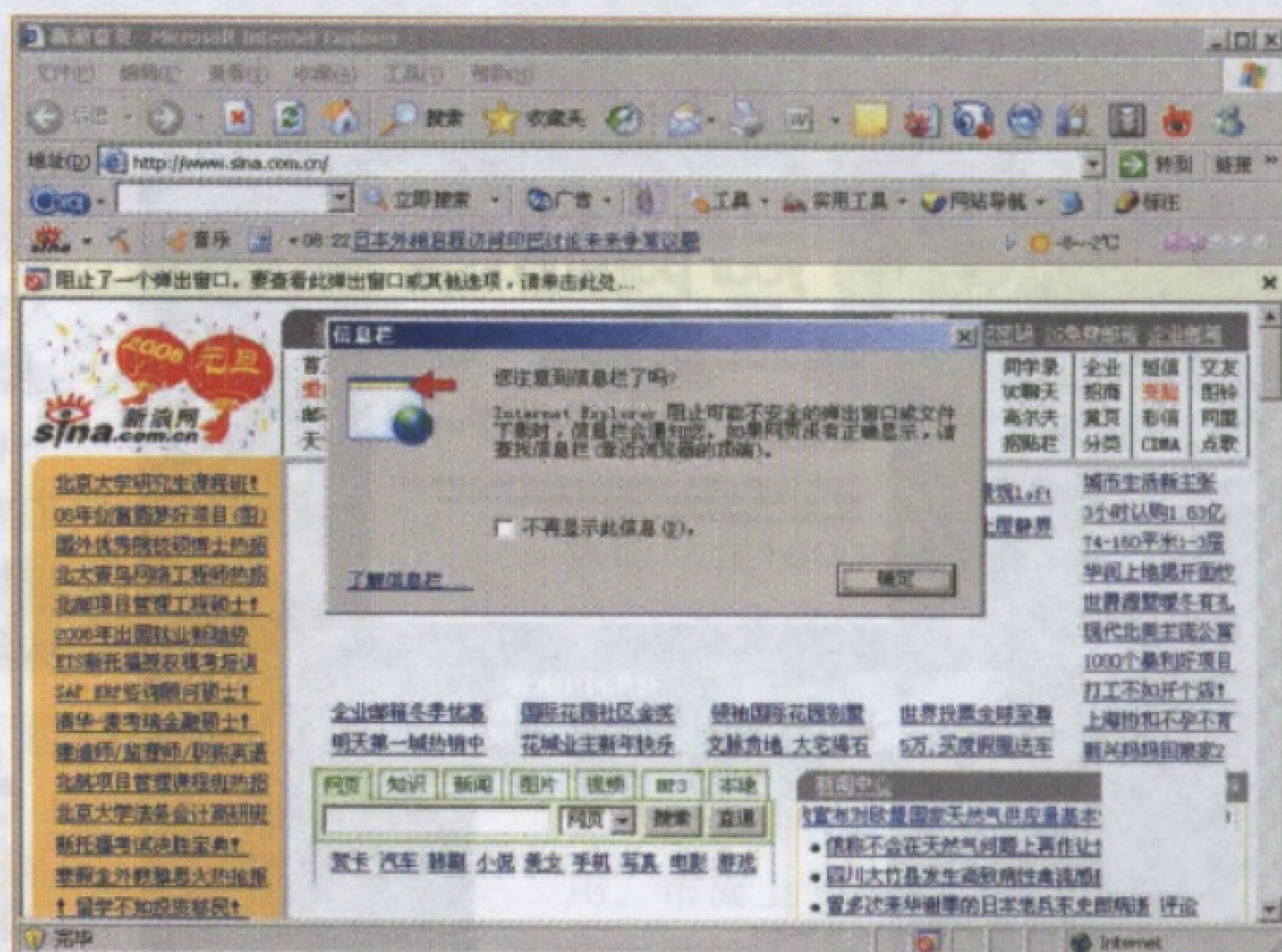


弹出窗口可以通过禁止JavaScript实现拦截



微软对弹出窗口的拦截所形成的巨大影响，是由IE所占绝对优势的市场份额决定的

互联网上也提供了大量屏蔽弹出窗口的方法，尤其是一些比较难缠的如淘宝网等网站的弹出窗口。淘宝等多家网站的广告都是由www.unionsky.cn网站代理的，弹出窗口是通过该网站中转到淘宝网的。因此，只需在hosts文件中禁止这个网站即可。在C:\WINDOWS\system32\drivers\etc\下找到hosts文件，用记事本打开它，加入“127.0.0.1 www.unionsky.cn”



微软从Windows XP SP2中加入了拦截弹出窗口的功能

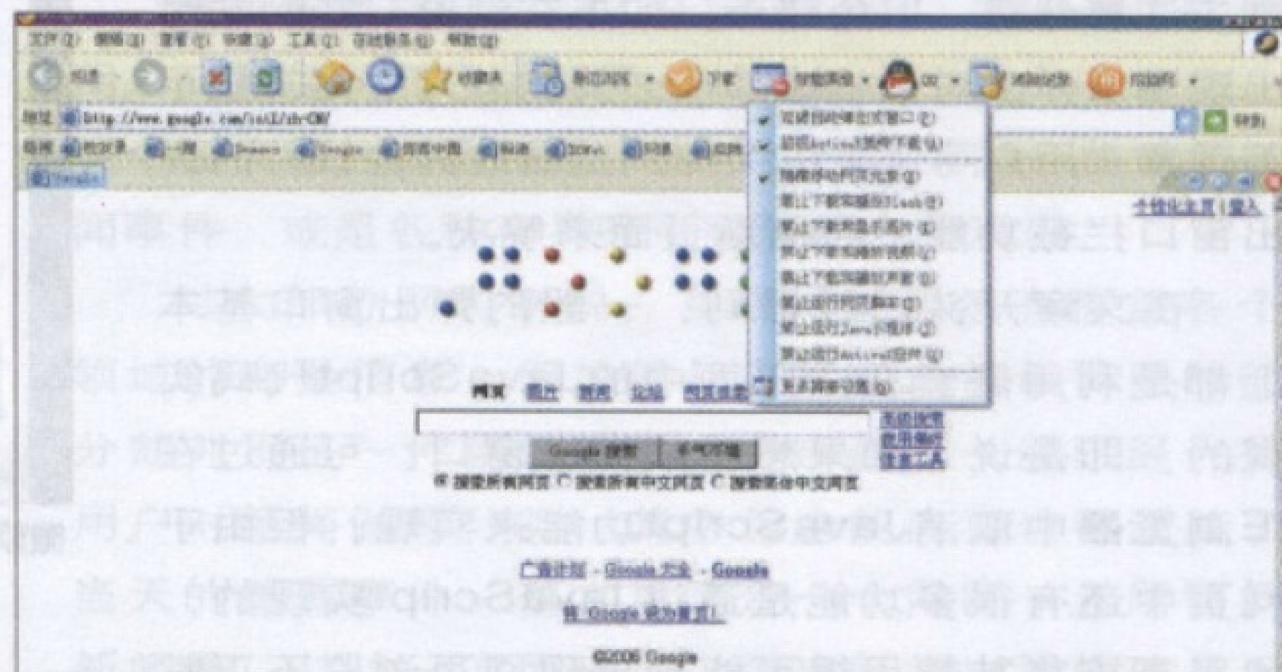
（不包含引号），再将其保存为ANSI编码，覆盖原文件即可。该方法也可用在阻止其他网站的弹出窗口上，只要将弹出网页的地址以“127.0.0.1 网址”的形式加入到hosts中，就可拦截相应网站的弹出窗口了。这种方法的原理是将网站的域名解析成用户本地机器的IP地址，使其无法被正确访问，也就避免了弹出窗口的出现。需要注意的是，每个“127.0.0.1 网址”都要另起一行输入，IP地址和网址之间至少要有一个空格。另外hosts文件不应有任何扩展名，否则输入无效。

在你为自己的电脑做好一切防护措施后，可到http://www.kephyr.com/popupkillertest对你的拦截效果进行测试。截至目前，该网站共提供27项测试，分别在27个测试页面中打开各

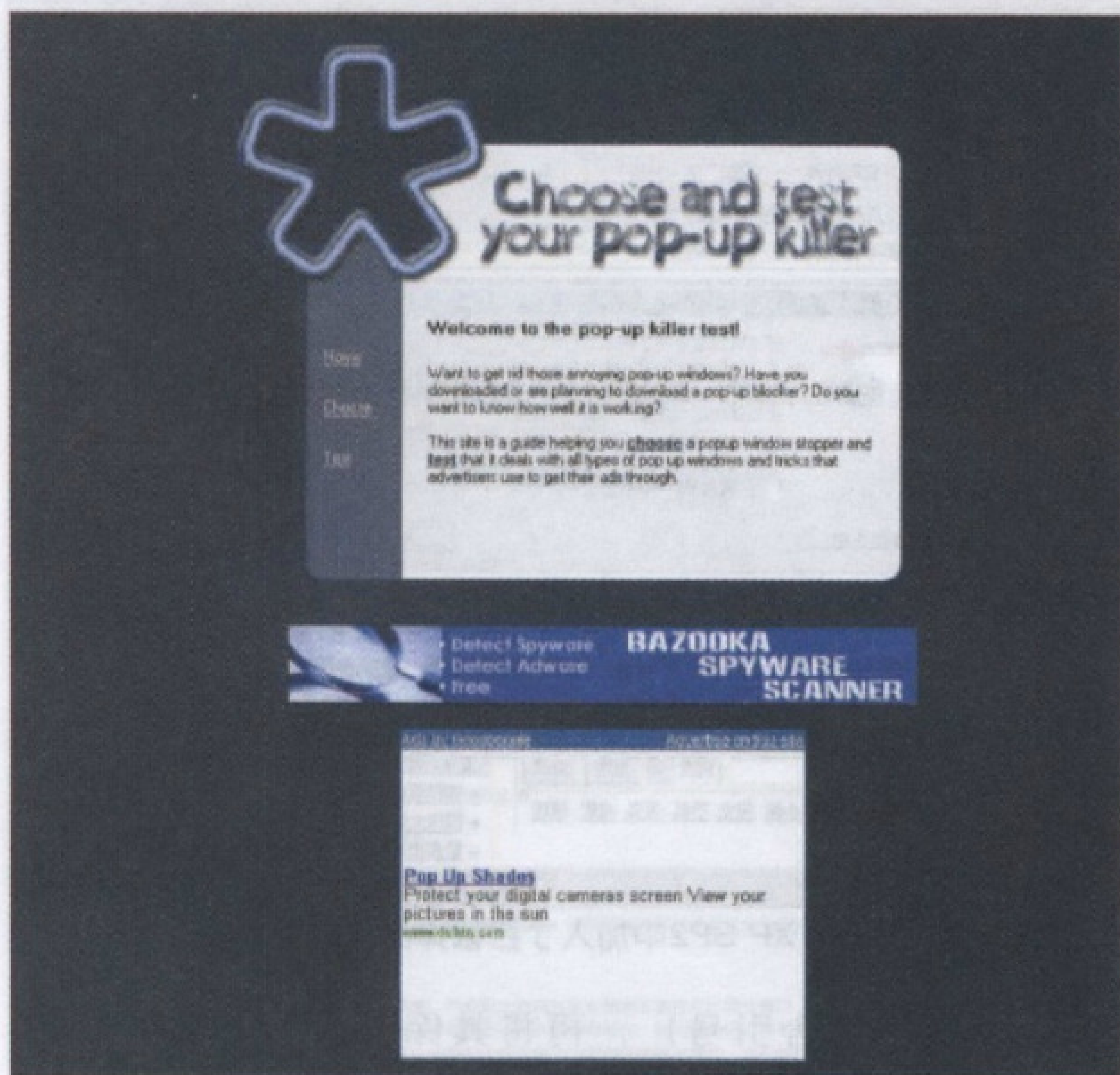
种采用不同技术的弹出窗口，且每项测试都在页面中有相应说明。如果浏览器的拦截功能有效，就不会在测试页面出现弹出窗口，如有窗口弹出则表示拦截失败。27项全部测完后，会显示最终的测试结果。除防护测试外，该网站也提供了广告软件删除工具可供下载。然而，目前几乎没有软件能通过全部测试。这也就意味着，网民目前能做的只有从现有拦截软件中选择效果相对较好的产品，剩下的就只能期盼自己有好的运气，以及那些网站能良心发现了。

该拿它怎么办？

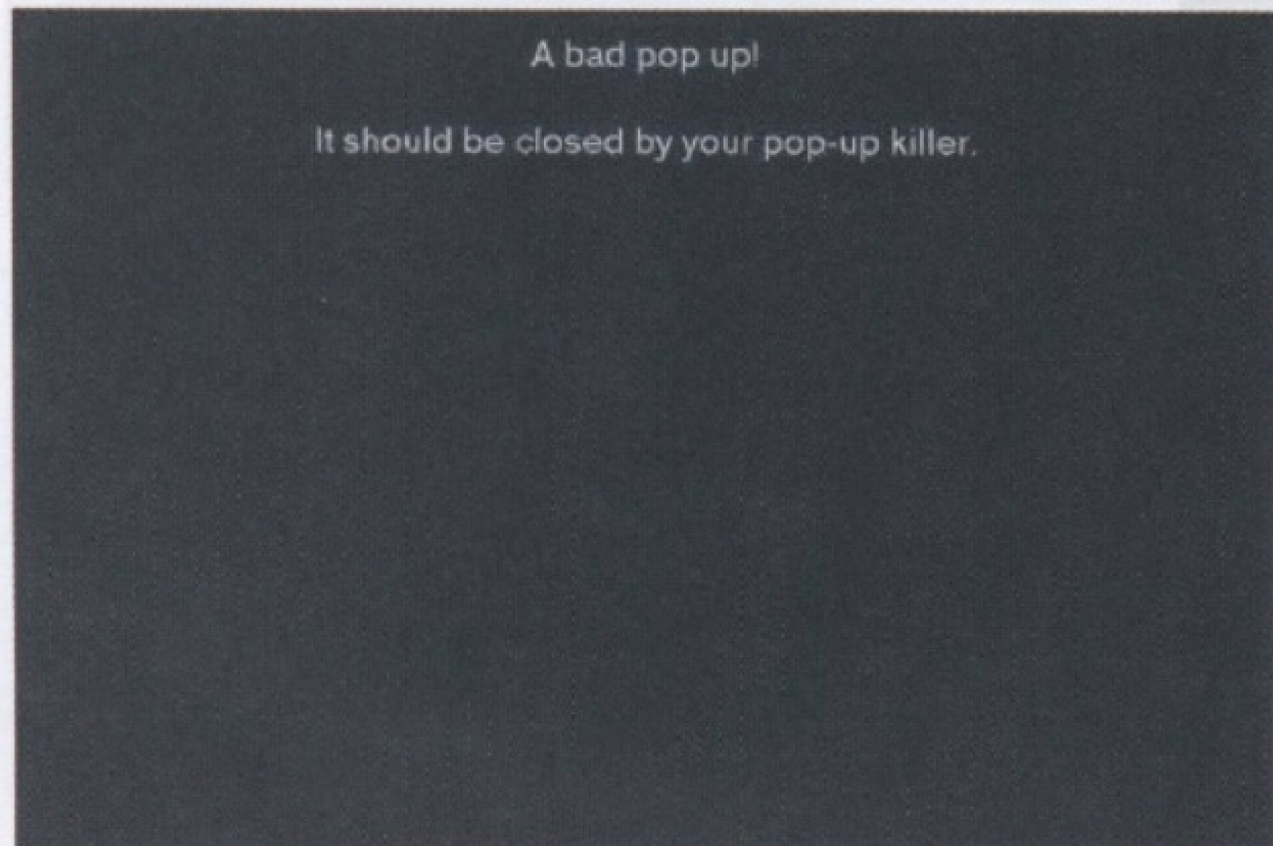
网站要赚钱，网民要省心，这永远是一对不可调和的矛盾。平心而论，弹出窗口本身并不是一种恶意程序，它是否会引起网民反感的最主要原因并不在于它是否会弹出，而在于它弹出的内容是什么。如果不谈弹出广告给人带来的种种麻烦，“弹出”这种行为其实是信息传播方式的一种改进。互联网的设计初衷是让人们能更方便地沟通和查找信息，然而时至今日，对于很多人来说，要自如地在网上查找信息仍然存在一定的门槛。弹出窗口的出现使网民从过去需要自行查找信息的过程中解脱出来，这本身是一种人性化的改进。当然，这种人性化的前提应当建立在充分尊重网民个人意愿的基础上，提供的内容符合网民的要求，且不应为网民造成任何困扰。


现在的浏览器基本都提供了拦截弹出窗口的功能

遗憾的是，目前这种“尊重网民”的“人性化”想法仍只是一厢情愿的理想罢了。正如前文所述，由于被广告商以及一些持非法目的者的滥用，弹出窗口几乎成为网民们谈之色变、惟恐避之不及的网络“毒瘤”，很多不堪其扰的网民甚至把它与病毒、木马等共同列为威胁自己上网安全的隐患。这种局面的形成，无论对整个互联网界，还是对网络企业来说都十分尴尬。如何掌握好弹出窗口的“度”，如何处理好弹出窗口带来的广告收入和网民们的不满，如何让弹出窗口更加规范化，这都是互联网企业需要面对的。弹出窗口是网络技术进步的一种体现，弹出窗口成为网络企业赚钱的工具，可网民们却要为弹出窗口给自己带来的种种不便埋单。都说科技以人为本，但有些科技的发展在商品意识的作用下最缺乏的就是从人性化的角度思考问题。



www.kephyr.com上提供了测试弹出窗口拦截软件的功能



拦截失败会出现提示，告诉你此页面应该被拦截


没有弹出窗口的网页看起来清爽许多

弹出窗口只是互联网时代所带来的矛盾的一小部分，而这一小部分却恰恰折射了整个大环境的发展状态。“该拿弹出窗口怎么办”，这是个并不复杂的问题。然而，如果不从整个网络环境的规范化上下工夫，却只是把它推到网络企业或网民的身上，那么这个问题将永远得不到最准确的答案。P



编者按：评测室老大小虫同学，属于典型的Boss级人物，那可是天文地理，硬件软件无所不通，背地里大家都叫他"虫魔王"。通过对魔之左手近期提供的线报分析得知，"虫魔王"乃国内一著名天文摄影论坛的"斑猪"，且让我们和他一起来学学如何拍摄神秘的星空，或者，对面的宿舍……嘿嘿嘿。

本文要阐述的是如何通过手头的DC和双筒望远镜（以下简称望远镜）进行入门级的天文摄影，如拍摄月亮、太阳等。在效果上这种系统虽然无法和专业的天文摄影水准相比，但对一般用户而言无论投资（只需额外投资100元左右）、便携性、灵活性、技术可行性都大大优于后者。因此这套系统也可对准其他目标，如飞鸟、美女……总之别有一番乐趣（Artec：露马脚了吧，也许这才是"虫魔王"投身天文摄影的真实目的），嘿嘿，重要的是玩得高兴嘛。

鉴于望远镜是整套系统光学性能的关键，而普通用户对望远镜了解不多，本文对望远镜进行了较详细的介绍，仅供参考。如果手头上已有望远镜又不愿意重新投资，可略过本文第一部分。

■晶合实验室 小虫

浅谈天文摄影

一、浅谈望远镜的选择

骨灰级的天文摄影爱好者青睐的是世界四大顶级望远镜厂商的产品，分别是德国的徕卡（Leica）和蔡斯（Carl Zeiss）、奥地利的施华洛世奇（Swarovski）和日本的尼康（Nikon）等。其实国内的西光（战神、航海家系列）、云光（熊猫系列）、博冠，以及前苏联/俄罗斯喀山光学（贝戈士系列）等产品也具有相当不错的品质，是国内望远镜爱好者持有量最大的正规产品。而路边售卖的，打着"俄罗斯军用"幌子销售的产品比较常见，虽然这类产品质量参差不齐，但是价格便宜，适合初学者。不过购买时一定要仔细挑选。

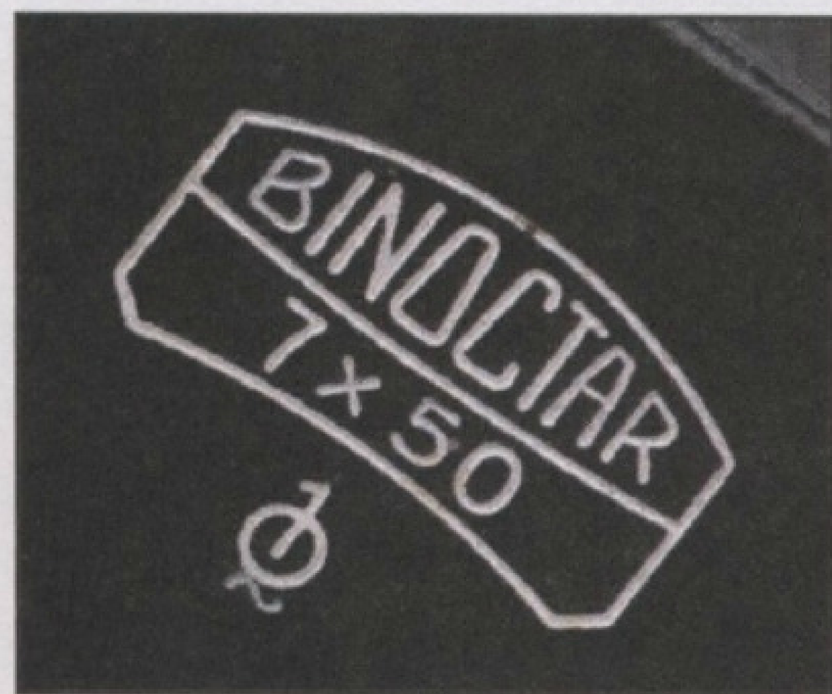
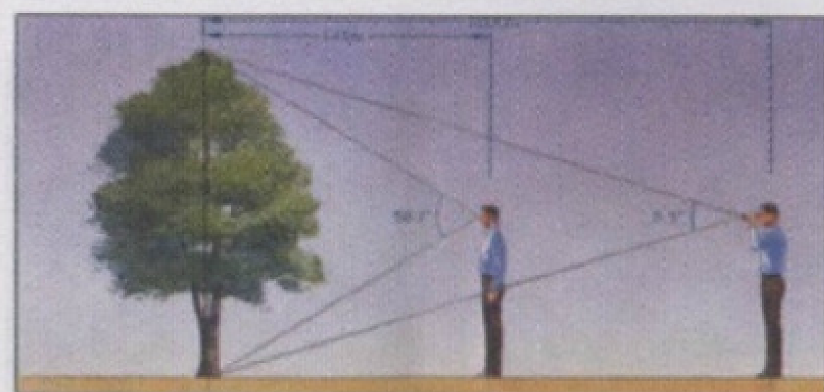


图1

1.望远镜的标识

正规望远镜的规格都以"A×B"的形式标识（图1），其中A代表望远镜的放大倍率，B代表物镜直径的毫米数，常见规格有8×20、10×25、6×30、8×30、8×40、10×40、7×50、10×50等。根据光学物理公式，放大倍率由物镜焦距除以目镜焦距得到，它决定望远镜拉近观测目标的能力。举个例子，7倍的望远镜观察1000米远的目标，拉近效果相当于人裸眼站在1000/7=143米处观察（图2）。放大倍数不是越大越好，超过10倍以后，手持抖动的影响就非常明显，容易导致拍摄画面模糊，而且亮度也会明显降低，反而不如低倍实用。市面上一些标着"99倍""999倍"的望远镜都是虚假指标，迎合了初级用户追求高倍的心理，实际上这些产品并没有这么高的倍数。


图2

望远镜的口径决定了其目视亮度、分辨能力和体积。不过实际上由于望远镜的放大率较低及观测时调焦不准等原因，分辨率的实际表现达不到理论值。相对而言，目视亮度的影响就更加重要，望远镜倍数和口径的改变对目视亮度的影响都是平方级别的，目视亮度的高低在环境光线较弱

的时候表现比白天明显得多。

B/A决定了望远镜的出瞳直径，所谓出瞳直径就是从望远镜目镜出来射入到眼睛的光束直径（图3）。由

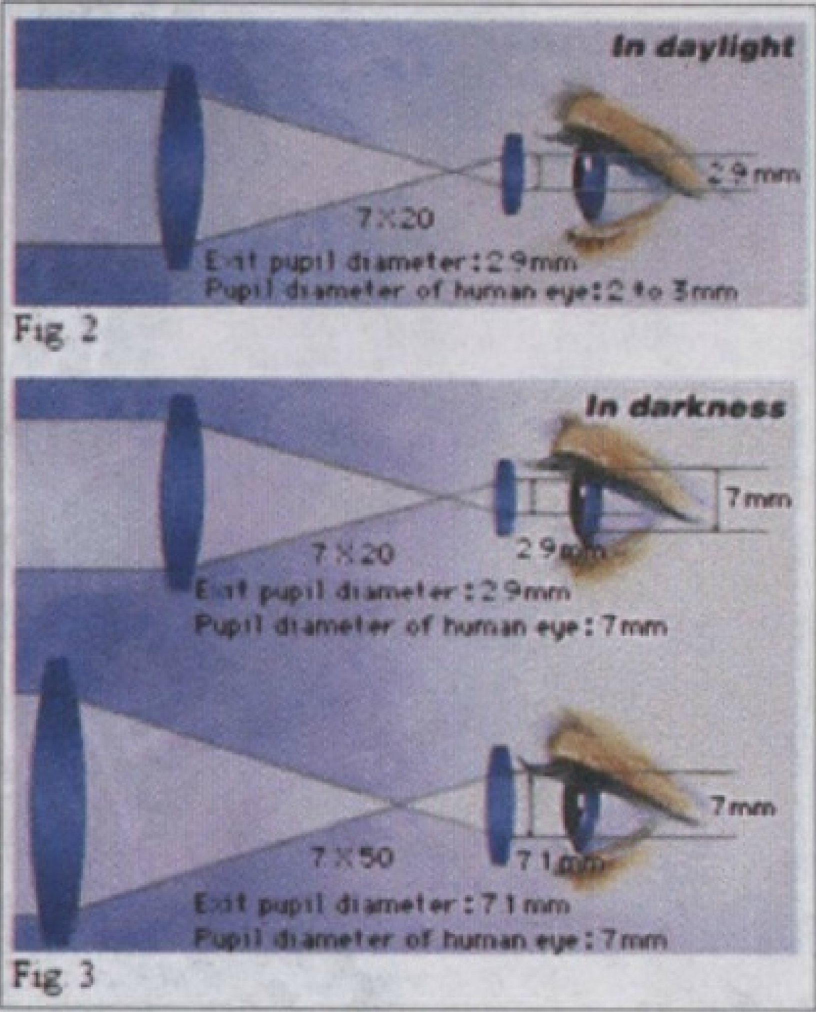


图3

于人的瞳孔大小随着光线变化而变化，白天在2～4mm，黑暗中为5～7mm。望远镜出瞳直径的设计要迎合人眼的需要：太大了是浪费，小了观测起来很不舒服。一般人的瞳孔在理想状态下可张大到7mm左右，这决定了普通望远镜的出瞳设计最大为7mm。随着年龄增大瞳孔最大直径会收缩，30岁以后一般只有6mm，这时候能享受的最大目视亮度就下降到36了。不过凡事总有特例，笔者的瞳孔最大就可张到8mm（Artec：小虫可以改叫“小猫”了）。

2.望远镜的镀膜

光线由空气进入玻璃或由玻璃进入空气时，大约有5%被反射掉。望远镜每个镜筒的物镜、棱镜和目镜加在一起，一般有10～16个与空气接触的表面。如果这些表面未经任何处理，那么入射光线因反射就要损失50%左右。为减少这种有害的反射，现代的折射望远镜在各光学表面都镀有单层或多层增透膜（大部分眼镜上的镀膜也属于增透膜）。单层增透膜只对一种特定波长的光有最佳增透效果，对其他波长的光增透效果稍差，它可使每个表面光的反射减至1.5%，如用于望远镜的所有表面，光的透过率可超过80%。好的多层膜每个表面光的反射率只有约0.25%，如用于望远镜的所有表面，光的透过率可达90%～95%（图4）。



图4

从侧面观察，单层膜的镜片是蓝紫色或红色的，镀多层膜的镜片呈淡淡的绿色或暗紫色，太厚的单层膜看起来也会呈现出绿色（图5）。辨别镀膜好坏最直接的方法是让视线正面垂直观察物镜，好的镀膜由于绝大部分光线都透过镜片，一般不会观察到


图5


图6


图7

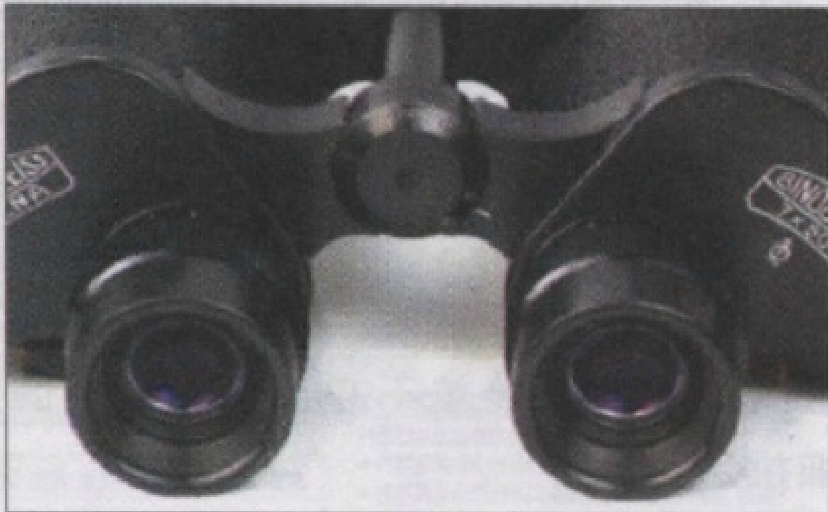
反光，差一点的镀膜会不同程度地观察到自己的影子（图6）。市面上假冒伪劣的望远镜镀膜往往呈现鲜红色（俗称“大红膜”），会像镜面一样反射光线（图7），这种镀膜只是讨好初级用户的心理，对增加光线透过率有负面影响，完全违背了镀膜的初衷。镀膜质量好坏与最终的成像质量关系非常大，在选购时要认真加以鉴别。

3.常见望远镜的调焦方式

望远镜有中央调焦（简称中调）和双目调焦（简称双调）两种调焦结构。中调望远镜一般在中轴底部会有一个调焦轮（图8），它同时控制两


图8

个镜筒的调焦动作，中调的望远镜右侧目镜也可进行屈光度的调节，以适应两只眼睛视力有差异的用户；双调望远镜的两只镜筒的调焦是单独的，通过移动物镜组中的一块或一组透镜来得到清晰物像，因此没有调焦轮（图9）。


图9

中调结构使用方便，对焦迅速，广泛应用于民用望远镜中，它的缺点是调焦的时候中轴会伸缩，带进灰尘，不利于密封；老式望远镜和军用望远镜绝大多数采用结构尺寸小、携带方便的双调结构，密封性相对更好。双调结构最大的缺点是对焦速度慢，在狩猎、观鸟等目标位置经常变化的场合使用双调望远镜是件令人抓狂的事。不过在本文的应用中这两种结构的望远镜都可以接受。

4.望远镜的视场、出瞳距离、光轴和瞳距

望远镜的视场由棱镜和目镜的设计决定。一种表示方法是以"度"为单位，表示看到的静物范围的直径和物镜光学中心形成的夹角大小（参见图2）；另一种以在1000米(码)处能看到的景物最大宽度表示，如"131/1000m"或"393Ft./1000Yd"，表示用这架望远镜能看到1000米（码）处的景物最大宽度为131米（393英尺）。标准目镜的表观视场大小为40～60°，60～70°称为广角目镜，70～90°称为超广角目镜，大视场能给观测带来不少方便，但视场边缘像质往往不好，而且产品价格也较贵。

瞳距指观测者两个瞳孔中心间的距离，一般在55～75mm之间，因人而异。通过中轴可调整镜筒间距，当两个目镜的圆心和瞳距相同时，可获得最舒适的观测效果。用户可通过中轴底部的瞳距刻度（参见图8）来获得自己的瞳距大小，在下次使用望远镜的时候可直接调到该值。

出瞳距离指能够看清整个视场时眼睛与目镜的最后一片镜片间的距离。它的大小对于戴眼镜的近视患者非常重要，虽然摘掉眼镜重新调焦后仍能看到清晰的像，但当需要用肉眼和望远镜反复交替观测时就很不方便了。另外戴散光眼镜的人如果摘掉眼镜，无论怎么调焦也是无法看到清晰的像的。要戴着眼镜看清整个视场，出瞳距离至少应为14～15mm。当出瞳距离少于8mm时，即使不戴眼镜的人使用起来也会感到不方便。

穿过物镜圆心并垂直于物镜曲面在该点切线的虚拟直线称为光轴，光轴垂直通过视场的中心。望远镜有两个光轴，这两根光轴必须平行，否则就会观察到"重影"现象。大红膜或多或少存在光轴不正的毛病，虽然大脑可以纠正光轴轻微的偏差带来的重影，但观测时间长了会产生眩晕，长期使用还影响视力，而严重不平行的光轴则根本不能使用，消费者选购望远镜时一定要注意这一点。

5.按需选择望远镜

首先要根据自己的实际需要来选择规格。如果对亮度较敏感，需要在暗弱环境下观测，如天文观测、夜间巡逻等，最好选择大口径、低倍数的望远镜，如7×50、8×56、16×70（图10）等；兼顾便携和亮度的双筒可选择8×30、7×35、8×40、10×40（图11）等中口径规格；以日常携带、旅游为主最好选择8×20、10×25之类的屋脊袖珍镜。


图10


图11

其实现在大多数国际品牌厂商相当一部分产品都是在国内制造组装的，这说明国产厂商完全可以做出国际品质的望远镜。因此资金不够充裕、不是很挑剔的用户完全可以选择国产品牌，200～1500元价位中不乏精品。前苏联/俄罗斯望远镜的定位和国产镜差不多，这些产品多采用全金属材料，光学素质也中规中矩（图12），因此也有一定的用户群。不过近年来俄镜做工每况愈下，价格也在不断上涨，性价比已落在国产镜之后。


图12


图13

市面上卖得最多的是大红膜，这类望远镜也有一定的可用性，不过往往伴有强烈偏蓝色、光轴不正等毛病，加上做工粗糙，难以长期使用（图13），购买时需要仔细挑选。大红膜的价位在20～300元之间，是所有望远镜里最便宜、数量最大的产品，虽然品质较差，但是用来做入门器材练手还是可以的。

二、其他配件的选择

1.数码相机

用来接望远镜拍摄的数码相机最好选用内调焦、内变焦、镜头上有螺纹的机型，如尼康的CoolPix 4500（图14）等，这类机型的好处是在开关机、变焦、对焦的时候镜头不会伸缩，还可通过螺纹外接其他配件。



图14

如果手头的数码相机刚好不是上述类型也不用灰心，其实直接把镜头凑在望远镜的目镜后面也可获得不错的效果，还省了转接环的投资。当然这种方式拍摄的画面不如通过接环稳定。

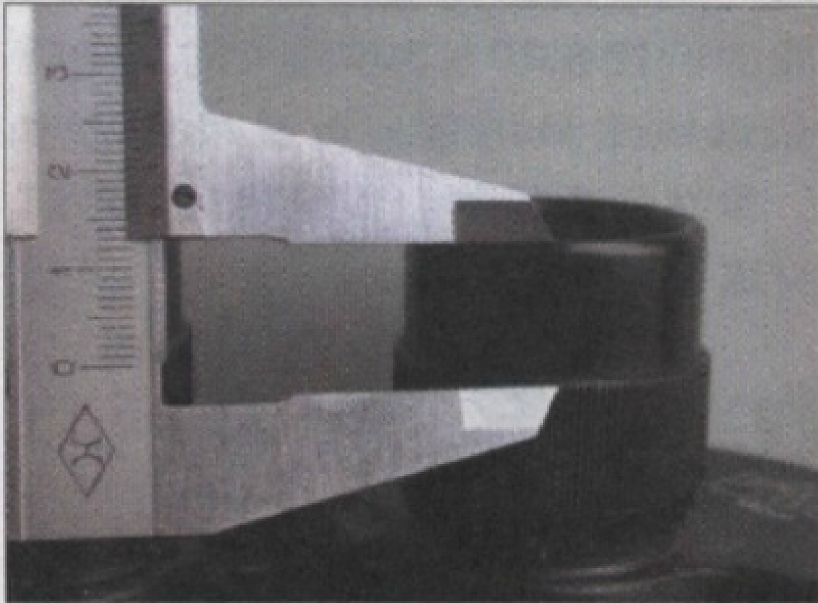
2.数码相机-望远镜转接环

为了使数码相机能和望远镜牢固地连接，需要订做一个转接环。现在很多

光学加工厂都有现成的产品，也可根据自己的数码相机的螺纹尺寸和望远镜尺寸订做。数码相机的螺纹尺寸可在说明书里找到，如CoolPix 4500是28mm。望远镜的目镜尺寸就得通过游标卡尺测量了，最好同时提供目镜的内外直径和直筒部分的数据（图15、16、17），这样可使数码相机接上望远镜后镜头离目镜的距离最短。


图15


图16


图17

最后，根据望远镜的调焦结构，确定转接环采用双环还是单环。双环和单环的区别是后者接上去后目镜和相机只能同时旋转，而前者可互不影响，因此如果是中调望远镜可选择单环（图18），双调望远镜最好使用双环。在价格上双环约90元，单环约60元。


图18


图19

3.望远镜卡子

只有极少数望远镜自带三角架接口，因此为了稳定的拍摄，还需一个望远镜卡子，它可将望远镜固定在三角架上。如果望远镜有中轴，可选用现成的望远镜卡子（图19），售价70元左右。如果望远镜没有中轴，那只能选择昂贵的原厂三角架适配器或尼康Binoc-U-Mount等通用适配器（图20）了。



图20

4.三角架

对于数码相机接望远镜的应用来说，对三角架的要求并不是很高，国产的百诺、伟峰都是相当不错的品牌，80～200元即可购买到合适的产品。

三、连接所有设备

好了，经过漫长的准备，终于可以进入实际操作阶段了。这里笔者以尼康CoolPix 4500相机为例，为大家演示一遍。

1.将转接环拧到相机的螺纹上（图21），把3颗固定螺丝全部松开。

2.将望远镜卡子的所有螺丝松开，扣在望远镜中轴上（图22），将靠近中轴的螺丝拧紧（图23），用卡子附带的工具拧紧另一颗螺丝（图24）。

3.将三角架快装板装到卡子的底座上（图25），将快装板装到三角架上。

4.通过转接环把相机固定在望远镜的目镜上，拧紧固定螺丝（图26）。


图21


图24

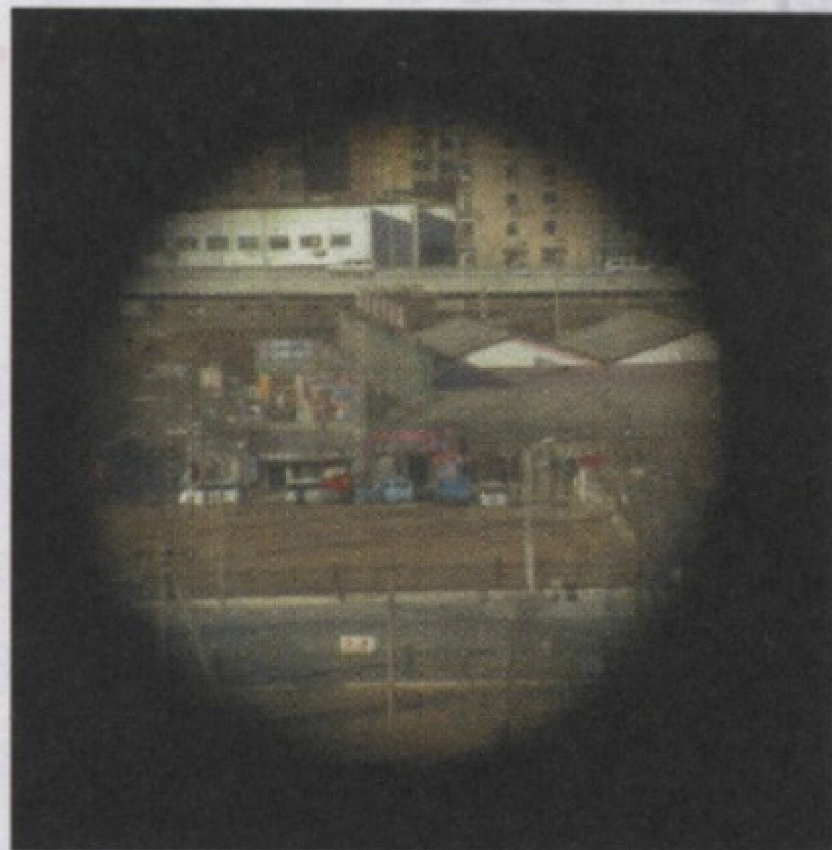

图22


图25


图23


图26

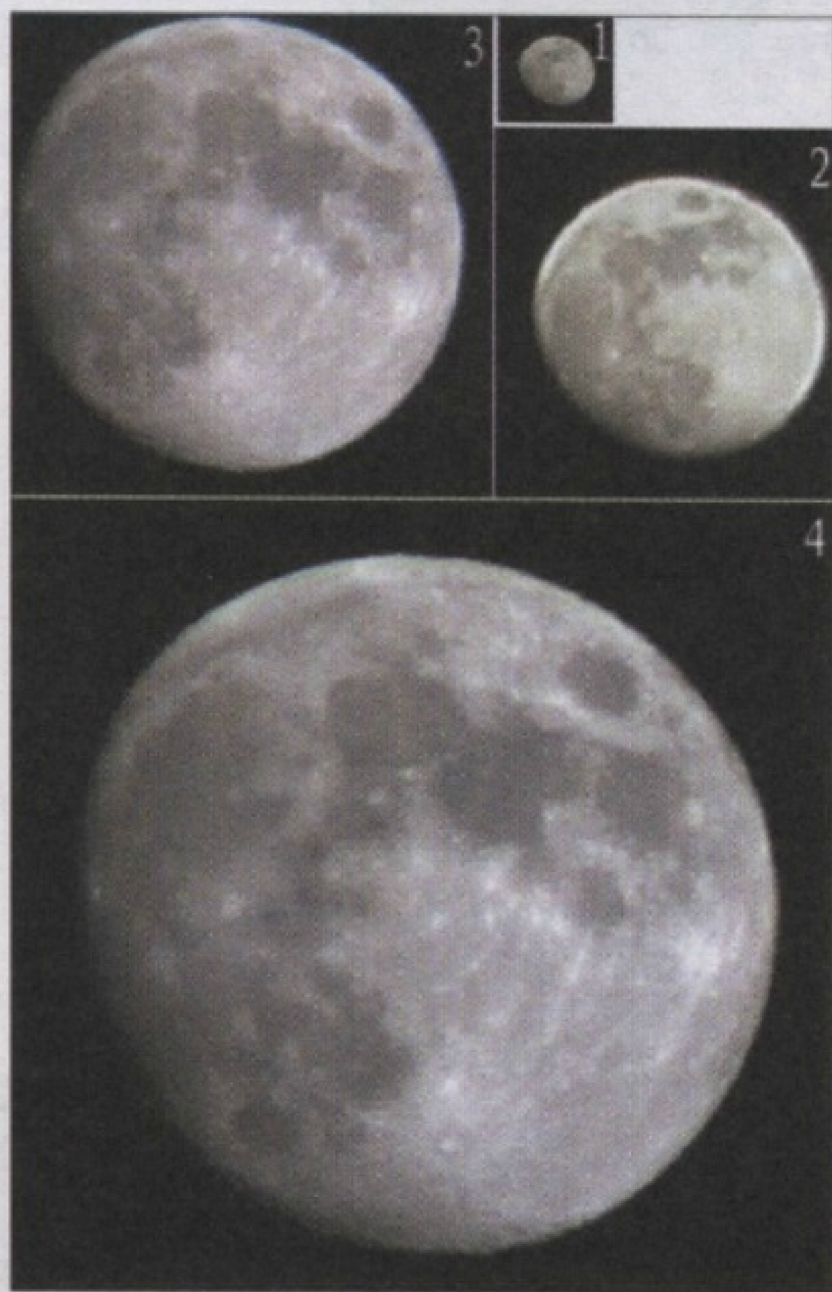
四、摄影及注意事项


图27

1.合成焦距的计算

接上望远镜后，合成焦距就是DC等效焦距乘以望远镜的倍数。以CoolPix 4500为例，它的等效焦距是38～152mm，接上10倍的望远镜后合成焦距是380～1520mm。DC在广角端的时候通常会有黑圈（目镜和DC镜头靠得越近，黑圈越小），这是因为拍到了目镜不透光的部分（图27）。当然，既然接了望远镜，我们就尽量利用最长焦部分。

月亮/太阳的视角都是30′，要让它们撑满整个画面大概需要2500mm的焦距，不过1000mm以上的焦距拍出来的大小已相当可观了。（图28，1.直焦最长端，等效焦距152mm；2.4×数码变焦，等效焦距608mm；3.接7倍望远镜，等效焦距1064mm；4.接10倍望远镜，等效焦距1520mm）

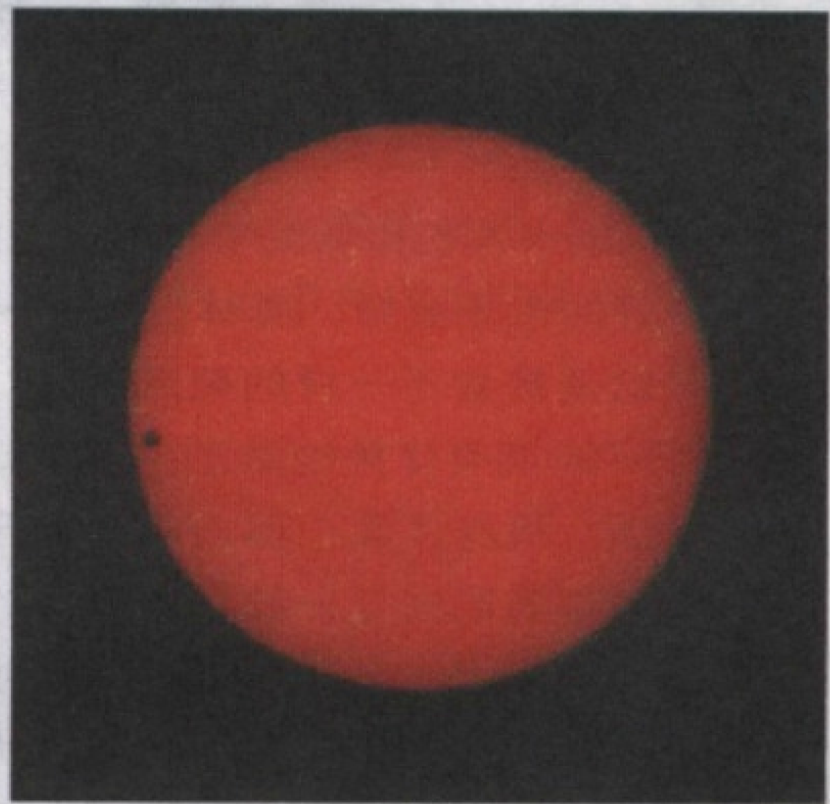

图28

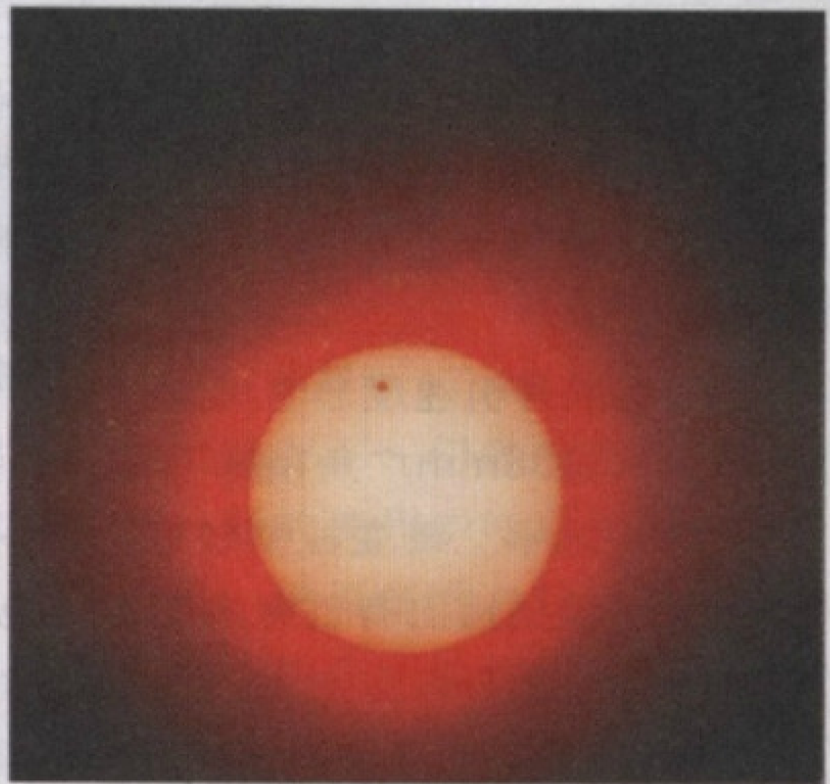
2.取景和对焦

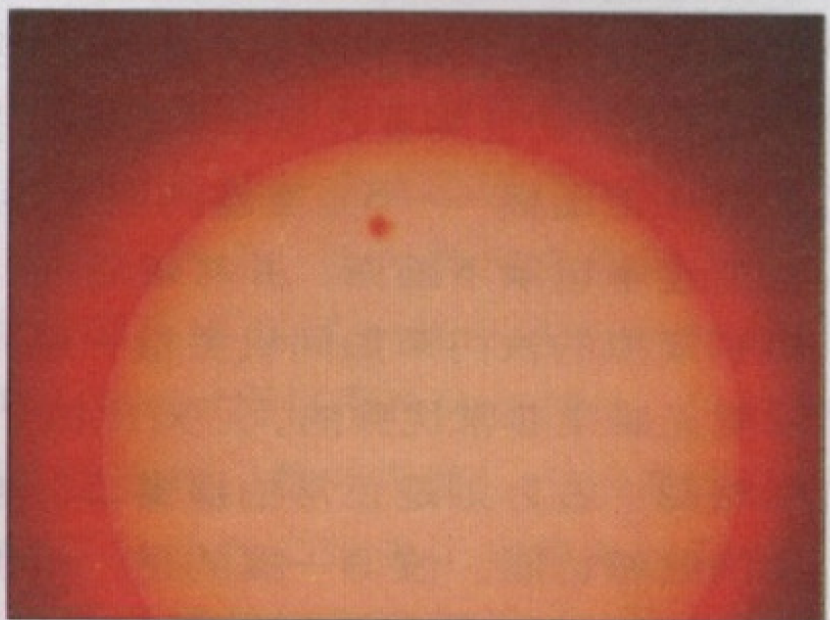
取景时，利用望远镜另一个镜筒找到目标，并固定在视场中心。好的三角架和云台在固定的时候基本上不会移动，而中低端产品则需要仔细调整。

DC自动对焦功能基本不可用，因此最好调到手动对焦模式的微距状态（此时DC拍的是望远镜成的像），利用望远镜的调焦机构调焦。双调望远镜旋转目镜接环，中调望远镜则旋转调焦轮，调整LCD位置到最佳，观察到最清晰的成像时即算对焦完成。


图29


图30


图31


图32

3.测光、曝光、白平衡、ISO参数的设定

测光时如果有点测光一定要用上，实在没有用中央重点测光也可以，用手动模式控制光圈快门；由于合成光圈非常小，对曝光量的控制非常严格，误差允许范围在±1/3EV，多拍几张进行对比即可找到曝光值；白平衡取自动或日光；ISO取最低值，对比度+、饱和度+、最佳影像选择、降噪模式（需要注意很多参数和它无法同时使用）、无压缩格式存储（TIFF或RAW，强烈建议）。

另外，由于合成焦距很长，大气宁静度和透明度对成像的影响非常明显。尽量选择理想的天气拍照，快门采用自拍模式释放，开大光圈以降低曝光时间。P

除了日出日落及光线特别弱的时刻，千万不要用望远镜直视太阳，否则会造成不可挽回的视力损伤！拍摄太阳的时候一定要在物镜端加太阳滤光片做减光措施（图29），否则有可能烧毁相机的感光元件。太阳摄影可留意天文信息，在出现黑子或者金星/水星凌日的时候拍照，也许还可得到一些有科研价值的图片（图30、31、32）。

■晶合实验室 别理我

抓住快乐瞬间——奥林巴斯SP-700



做工精良
连拍、抓拍能力强大
画质一般
强大的连拍、抓拍能力非常适合喜爱运动摄影的用户

有效像素： 600万
CCD尺寸： 1/2.5英寸
最高分辨率： 2816×2112
变　　焦： 3×光学
最大光圈： F3.3/4.0
135等效焦距： 38～114mm
最近对焦距离： 1cm超级微距
ISO： 自动/64/100/200/400
取景器： 3英寸23万像素液晶
存储介质： xD卡
录　　像： 640×480@30fps
电　　池： 600mAh锂电
体　　积： 97.5mm×56.5mm×24.5mm
重　　量： 142g（实测，不含电池）

附　　件： 说明书、保修卡、软件光盘、相关连线、充电器等
价　　格： 2800元
咨询电话： 010-65693355

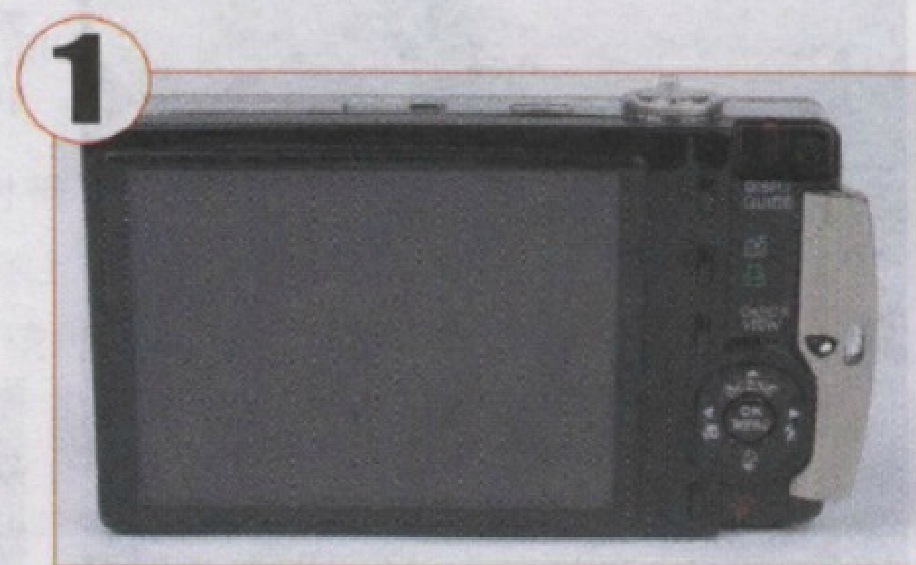
中低端卡片机市场竞争激烈，稳定的发挥往往需要特别的技术优势才能获得良好的市场业绩，奥林巴斯SP-700凭借独特的拍摄方式以及超大的液晶屏带给消费者不一样的亮点。

SP-700拥有优秀的做工，一改日系DC的秀气风格，边框采用类似不锈钢的材质，机身正面也覆盖着镁铝合金，一些细节之处如按键、舱盖、液晶屏面板都表明这是一款精心制作的产品。

SP-700采用了23万像素的3英寸液晶屏，这使得它能够在同一画面下浏览更多的图片。大尺寸液晶屏的优势在取景、字体显示、操控、后期回放上都得到体现，使用上的便利性是不言而喻的，而且大屏幕大面子的心态或多或少也能影响消费者的选择。相机的操控性延续了奥林巴斯的一贯风格，易用性相当好。但从按键的设计上看，SP-700似乎是为女性量身定制的，可以用“迷你”二字形容，特别是液晶屏右下侧的5向键，甚至一个大拇指就能覆盖全部范围。如果是男性用户，使用过程中则容易发生误触现象。

相机的开机速度非常迅速，令人惊讶。镜头的焦距范围涵盖了一个常用焦段，只是38mm广角稍嫌不够。测试中，镜头的分辨率并不太高，维持在一个中等水平，畸变控制较好。SP-700拥有优秀的微距能力，1cm超级微距模式可以拍摄出有创意的图像。色彩表现方面，缺乏手动色温设置让SP-700在低色温下有些吃力，色彩偏黄，室外拍摄问题不大。

SP-700的情景模式多达26个，基本涵盖了日常拍摄所能遇到的情况，其中涉及水中拍摄的模式显示这款相机加上附件后可以在水下提供奇妙的拍摄能力。相机最有意思的拍摄功能莫过于“9连拍”和“对比拍”。打开“9连拍”功能需要在菜单中选择“多图显示”项，拍摄时屏幕左方会出现超级连拍图标——5张重叠的照片影象，按下快门不放，相机会以30帧/每秒的速率记录下画面，并将最后9张自动排列处理成1张照片，拍摄过程中相机模拟的快门声如同机关枪一般，对于那些喜欢抓拍的玩家来说，这一功能无疑是非常优秀的。“对比拍”在屏幕左方提供了最近4张拍摄图片的缩略图，右方则是正常拍摄窗口，与其说是“对比”，不如将它理解成方便的缩略功能。值得一提的是，相机支持防抖功能，虽然是电子防抖，但依然有一定效果，推荐开启。


从背后看去液晶屏占据了很大部分


机身金属质感很强



按键设计较小，较适合女性用户

■晶合实验室 魔之左手

数字娱乐平台——盛大易宝（Ez Pod）



- 方便的家庭多媒体娱乐
- 比较有前途的网络支持
- 游戏操控性不好
- 把电脑变成机顶盒是一种独特思路

支持功能：	视频点播/网络收音机/视频游戏/网络竞技游戏
网络平台：	EZ Center
硬件平台：	电脑
联网方式：	互联网
显示方式：	电脑屏幕/电视机
接　口：	USB（接收器）/红外（遥控器）
尺　寸：	200mm×55mm×27mm（遥控器）
重　量：	148g（实测，仅遥控器，不含电池）
附　件：	用户卡/使用说明书/驱动工具光盘/网络平台说明书/电池
价　格：	458元
咨询电话：	021-50504740

作为网游服务商的盛大，在创造了《传奇》的奇迹之后，并没有满足于当前的成绩。它不仅开始尝试游戏软件设计和网络服务，而且开始进军硬件市场，在其游戏主机推出之前，我们先来看一看更像是探路作品的Ez Pod——盛大易宝。



EZ Center

盛大易宝并不是一个完整的娱乐平台解决方案，它使用家用电脑以及其宽带连接，充分利用其网络服务能力，将普通电脑打造成一个家庭娱乐中心和信息中心。这款产品的原理非常简单，自身只有一个红外遥控器和它的接收器，真正的重点在其安装的软件上，EZ Center为用户提供了相当全面的娱乐和信息平台。

盛大易宝遥控器和各种播放机的遥控器非常类似，各种状态控制键一应俱全，不过在两端造型特殊的ABXY和四方向键上，可以看出一些游戏手柄的影子来。在遥控器侧面有一个更大型的红外窗口，用于横持遥控器（手柄状态）下的通信，在侧面甚至还设计了两个手柄扳机键。

EZ Center平台提供了电视、电影、音乐接收、卡拉OK、游戏娱乐、网络收音机以及新闻、文学、教育等多种内容，不过这些模块都需要进行下载才能使用，因此仍然要受限于用户网络速度。从其提供的内容上看，目前比较丰富的只有新闻板块，不过随着盛大网络服务的发展，相信其内容会更加丰富。



遥控器上有类似游戏手柄的专用按键

盛大易宝可以支持在电视机上播放电视电影，不过并没有提供电视卡，需要用户自行准备。在比较让人感兴趣的游戏功能方面，目前盛大易宝提供的游戏种类并不多，除了一些简单的连线竞技游戏外，比较特别的是其提供的电视游戏，基本上都是FC、MD上的老游戏。不过它提供了一些游戏的预览动画，从这些动画的质量上看，其新游戏的水准将接近任天堂N64甚至更高。


侧面的红外窗口和其两边的扳机键


目前提供的大都是一些经典小游戏

在实际使用中，我们发现送测的盛大易宝的红外遥控器和接收器的灵敏度不高——因为在使用时经常出现多次按键没有反应的情况，甚至在接收器上的信号灯已经闪烁表示接收到信号的情况下，仍然没有得到相应的操作结果。这一点在一般的使用中尚可勉强接受，但却严重影响了游戏感受，使得多数游戏都难以正常操作。不过其设计初衷是让用户能够利用家中的电视机使用盛大易宝，因此无线遥控又显得必不可少，令人非常尴尬。

在盛大易宝中作为附送品的EZ Guide，本意是同步指引EZ系列产品的应用和内容，但我们发现它更像是一本大型广告刊物，很难从中得到有用的信息。

作为盛大的实验性产品，盛大易宝在构思上有其独到之处，据说还因此得到了一些品牌机厂商的订单，不过除了其EZ Center网络平台的支持外，在硬件配置上实际上就是标准的“数字家庭”。但是在我们的测试中，操作的不便给我们带来了非常大的苦恼，希望盛大能够改进遥控器和接收器的设计。

■晶合实验室 壹分

醉翁之意不在酒

——苹果iPod数字音乐播放器



- 体积较前代产品更轻薄，适合携带
- 产品外壳材质强度不够，表面依旧容易划伤
- 需要购买QucikTime7 Pro软件才能实现视频播放功能
- 一款成熟完善的产品，同时也是最值得购买的iPod家族成员

容　量：	30/60GB
音频文件：	AAC(16～320kbps)/MP3(16～320kbps)/MP3 VBR/Audible/Apple Lossless/WAV/AIFF
视频文件：	H.264 视频（320×240@30fps）/MPEG-4视频（480×480@30fps）
图形文件：	JPEG/BMP/GIF/TIFF/PNG/PSD（仅限于Mac）
显 示 屏：	2.5英寸320×240 TFT液晶屏
接　口：	耳机插孔/通过耳机插孔的复合视频和音频接口/基座端口
尺　寸：	103.5mm×61.7mm×14.4mm
重　量：	155g（实测）
附　件：	耳机/USB连接线/护套/嵌入式基座/iTunes 6光盘
价　格：	2 900/3 900元
咨询电话：	800-810-2399

近日我们收到了苹果公司送测的新款iPod 5 MP3播放器，这款俗称“视频iPod”的产品尚未诞生便广受瞩目，甚至连不少的MP4播放器生产商也期待着这款产品能够在2006年初引发MP4播放器市场的销售热潮。从苹果的iPod产品线来看，这款新的产品并没有被命名为“iPod 6”，或者是仿效过去的“iPod photo”称为“iPod movie”，而是依然沿用了iPod的称调。对于苹果公司第一款支持视频播放功能，并且在当前MP4市场逐渐成为消费者和厂商关注的热点产品，以苹果公司一贯追新求异，引导潮流的风格，如此保守的命名方式确实令人惊讶。针对这个问题，也许我们可以通过对产品的评测来为大家揭晓。



背面的材质和处理工艺与以往的iPod相同，漂亮但容易划伤

新款iPod数字音乐播放器（下文简称“iPod 5”）从色彩上区分包括白色版本和黑色版本，同时两个版本都拥有30GB和60GB两种不同容量，售价分别为2 900元和3 900元。本次苹果公司送测的为60GB的白色版本。从产品外观上来看，iPod 5无论是造型还是操作界面与老款iPod 5均无太大区别，最显著的变化来自产品厚度的大幅度缩小和新的2.5英寸彩色液晶屏幕。新产品的厚度仅为1.44厘米，相比老款产品薄了30%，接近iPod mini的水平，约重155克，用户可以轻松地放入口袋中。

iPod 5依旧保留了过去广受好评的通讯录、游戏、日历、秒表等功能。独特的“屏幕上锁”保护功能，其密码设置界面类似传统的保险箱，配合iPod的点击式触摸转盘操作，不禁令人莞尔。另外，用户在使用iPod 5播放音乐时，如果无意中将耳机插头拔出，iPod 5会自动暂停播放，虽然不是新功能，不过如此细心的设计确实令人赞赏。MP3播放方面，iPod 5在功能上与前作没有区别，音质方面保持了一贯的高水准，并没有因为“减肥”而缩水。



顶部的耳机插孔已经悄悄变为“复合视频和音频接口”，可以连接特殊的视频线将画面传输到其他设备

作为iPod 5的新卖点之一，也是大家最关注的视频播放功能，我们认为在硬件方面不存在任何问题，分辨率达到320×240的2.5英寸彩色液晶屏幕除了带来更大的视觉面积，显示效果也相当不错，画面细腻清晰，色彩自然清新。无论是图片欣赏还是视频播放效果都相当不错。但是软件支持无疑令许多想用iPod 5当MP4播放器的用户失望，用户需要购买苹果公司的QuickTime7 Pro才能将手头的视频文件转换为iPod 5支持的格式，并且上传至其中播放。目前大部分的MP4播放器的文件转换软件普遍是免费赠送，并且大多允许用户直接复制视频文件并播放。虽然在操作和功能方面QuickTime7 Pro占据上风，但是其高达29.9美元的售价，令国内消费者却步。不过值得欣慰的


iPod 5的专用保护套，也是随产品附送的


iPod 5的动画显示效果很不错

是，iPod 5允许用户使用第三方工具转换文件格式之后，通过iTunes 6上传播放。

其实联想到iPod 5“奇怪”的命名方式，以及发布的同时苹果在“iTunes Music Store”中推出的MTV付费下载等服务，就可以看出iPod 5的主要目的其实并非MP4播放器市场，而是为了通过新的下载服务增加赢利。在MP4播放器方面，iPod 5的作用也许仅仅是技术上的尝试和为将来正式进入市场做一个铺垫。无论如何，就目前来看，新款的iPod 5无疑是iPod家族中最值得购买的产品。

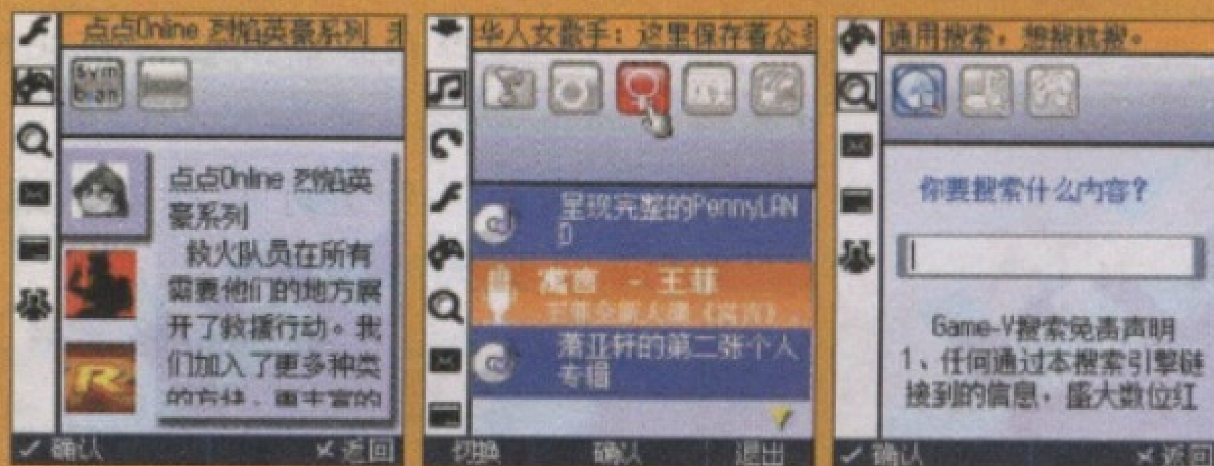
掌中娱乐新平台——指欢堂game-V

开发厂商： 数位红

适用机型： 诺基亚6600/7610/6670/N-Gage等S60机型

收费价格： 免费试用

下载路径： www.game-v.com或手机访问wap.game-v.com



game-V是数位红公司于2005年推出的手机娱乐综合平台，其中文名称为“指欢堂无线娱乐资讯中心”，该平台目前基于Symbian S60手机平台，以安装客户端的方式实现在线点播、游戏下载及搜索等功能，并通过中国移动GPRS网络进行数据传输。

与传统无线内容提供商不同的是，game-V并不通过网络运营商收取费用，而是通过购买盛大推出的游戏点卡、手机银行、声讯电话等方式进行预付费，付费方式包括按时间计费及内容计费等，并可先体验再付费。

将game-V客户端在一部S60手机（如诺基亚6600）上装好后，手机的功能表中便会出现“指欢堂”这一选项，点击进入登录界面，注册后便可登录到game-V主界面。game-V主界面中包含了音乐吧（MP3音乐下载）、乐听吧（声讯广播）、闪客吧（Flash欣赏）、游戏吧（提供Symbian及Java平台游戏下载）、搜索吧（网络、图片铃声及游戏搜索）、我的信箱（限game-V用户之间互发邮件）、我的帐户（查看用户个人信息及消费情况）及合作伙伴等选项。其中MP3功能采用音频流方式，可边听边下载；而乐听吧的声讯广播则涵盖了娱乐、体育等方面的新闻，可通过点播的方式收听到当日的最新消息。游戏吧目前提供了一些数位红出品的游戏下载，据数位红相关负责人称，今后将通过与其他游戏开发商的合作，在游戏吧中增加更多游戏供用户下载。

由于目前game-V尚处于测试期，一些功能还不太完善，如收听声讯广播时声音有时会出现不连贯的现象、搜索功能可搜到的内容较少等等，但随着正式版的推出，这些问题应该会得到解决。另外，目前game-V只能在S60平台上运行，这在一定程度上限制了用户群的数量。数位红方面也表示，随着今后game-V在S60平台运营的成功，数位红也会考虑将其移植到其他智能手机平台上。

总的来说，game-V“无线娱乐资讯中心”概念的推出，代表了今后手机娱乐的一种发展趋势。它将各种资讯内容整合在一个平台，给用户对信息的查找和使用带来了方便，而其全新的付费模式也摆脱了以往通过网络运营商收费的一些弊端。随着3G牌照发放日期的临近，带宽不再成为内容的瓶颈，这种“无线娱乐平台”将得到更大的发展空间。



编外杂谈

Vista的硬件要求出炉了，乍看起来要求不算高。

据说是这样的：微软Windows Vista推荐的处理器配置是双核心和64位处理器，AMD和Intel的中阶处理器只能执行Windows Vista的基本功能。Windows Vista要求系统最小内存容量为512MB，推荐1GB容量内存；显卡必须有Windows Display Driver Model（WDDM）驱动程序，推荐显卡为DirectX 9显卡，64MB显存。在硬盘方面，Windows Vista要求硬盘至少是拥有2MB缓存的7200r/m IDE硬盘。

内存和硬盘的要求看起来已经属于大众水平了，但我并不知道有多少人现在使用的是双核心或64位处理器，只知道这两件东西出现的时间都不长，价格又不便宜。如果不是新近才配置电脑或很有钱去升级的话，你是不会达到Vista的要求的。

分为两种情况：

1.你是个新事物的追随者，喜欢尝鲜。Vista绚丽的功能你必定不会错过——那么，升级电脑吧。是的，其实你只需要升级CPU，买块双核心或者64位CPU就可以了。哦，CPU安不上去，看来主板不兼容，换块主板吧。这下没问题了吧，安装Vista，向朋友们“秀秀”新操作系统的华丽界面和半透明的效果。什么，怎么会不华丽呢？看来显卡太差显示不出来，换块显卡吧，还得选支持微软WDDM的。这下总好了吧，但系统怎么会这么慢呢，哦，Windows耗资源这是地球人都知道的事，1GB内存不够，再加1GB吧。好了，你的电脑差不多换了个遍。

2.你对新事物并不感冒，觉得现在过得挺好，没必要为升级什么掏腰包。那么，坚持你的WinXP吧，好歹也用了四五年，什么都熟悉了。咦，怎么中病毒了——其实你也知道，病毒特喜欢Windows操作系统，幸好微软的补丁还算实用，赶紧上网打补丁吧。什么？微软已停止为WinXP的用户提供补丁了？就是为了给Vista打开市场，把WinXP的用户像赶鸭子一样赶去用Vista，于是微软放弃了WinXP的补丁服务，理由是Vista“更安全”和“功能更强大”。于是你有被人牵着鼻子走的感觉。

上面的文字只是一个猜想，微软也没声明停止支持WinXP，但Win2000确实已经被放弃了，WinXP呢？谁知道？看微软心情怎样吧。

当然，我并不认为新操作系统的出现是一件不好的事情，相反，这代表了时代的进步（相信对个人电脑来说，用Windows来划分时代并不是十分无理吧）。不过为了这个进步，用户付出的代价太大了，而且你是没有选择的，被牵制鼻子走的感觉总是不好的。也许我们可以阿Q一下——我们为时代的进步贡献了金钱。

一个用着赛扬1.7GHz的阿Q

2006年1月5日

当前主流硬件配置的计算机配合Windows XP操作系统，是一种建立在和谐稳定基础上的应用平台，通常能满足普通大众的应用需求。不过对于追求个性或极限性能的用户，无论操作系统还是各种软硬件默认设置，永远都不会是用户心中的完美搭配，形形色色的优化工具软件于是大行其道，试图使计算机系统更快速地运行、更稳定地工作、功能更方便。那么优化肯定能让计算机更快、更高、更强吗？结果也许适得其反，这最终取决于用户如何正确辨识和使用它们。

一、显卡狂飙——RivaTuner

最大可能释放硬件潜力的优化工具无疑广受欢迎，不过能实施这种优化的计算机硬件也只有CPU和显卡，优化超频CPU已经基本转向主板自身功能设置，而显卡优化调整工具如Powerstrip、ATItool、RivaTuner等则层出不穷。其中RivaTuner（http://www.mydrivers.com/tools/dir18/d7353.htm）凭着丰富实用的调节功能和独树一帜的软件超频破解能力，逐渐成为第三方显卡优化设置工具的王者。

RivaTuner优化调整的具体应用相当复杂，但一般情况下使用其简单功能即可，第一次进入RivaTuner设置时，会弹出窗口让用户选择“重新启动”“立即侦测”或“放弃”，请选择“重新启动”保证软件侦测的时钟频率等数据的准确。RivaTuner的软件主窗口分为Main（主要）、Settings（设置）、Power User（高级用户）等6个页面，大多数调整选项都集中在Main页面中，而这些选项又分为从硬件层和驱动层对显卡进行各种设置（**图1**）。

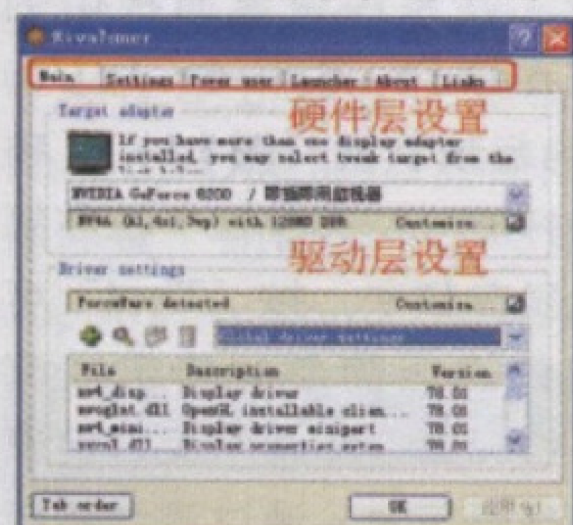
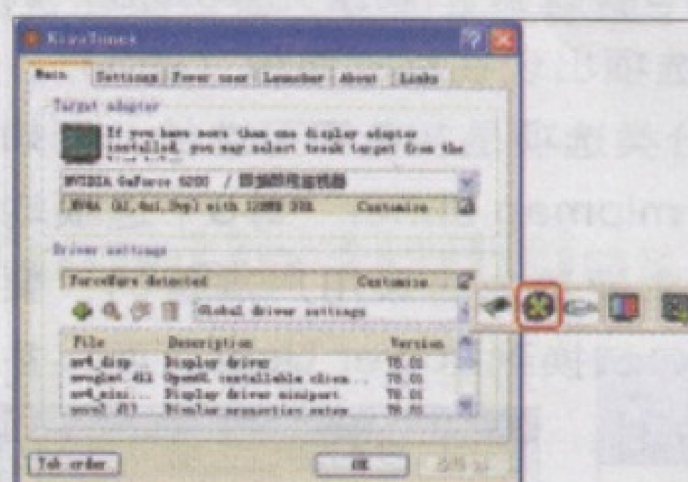
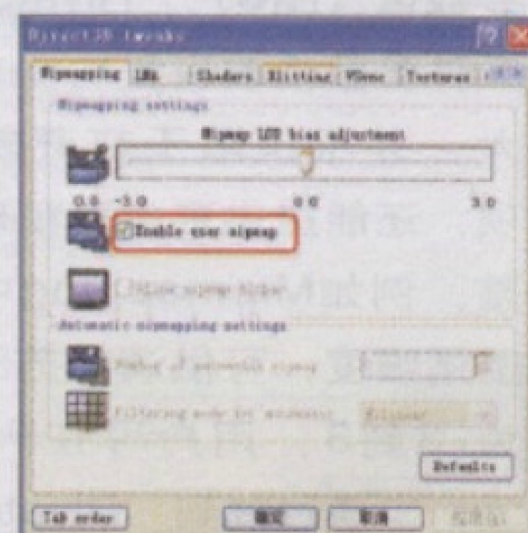


图1：主界面上有大多数选项

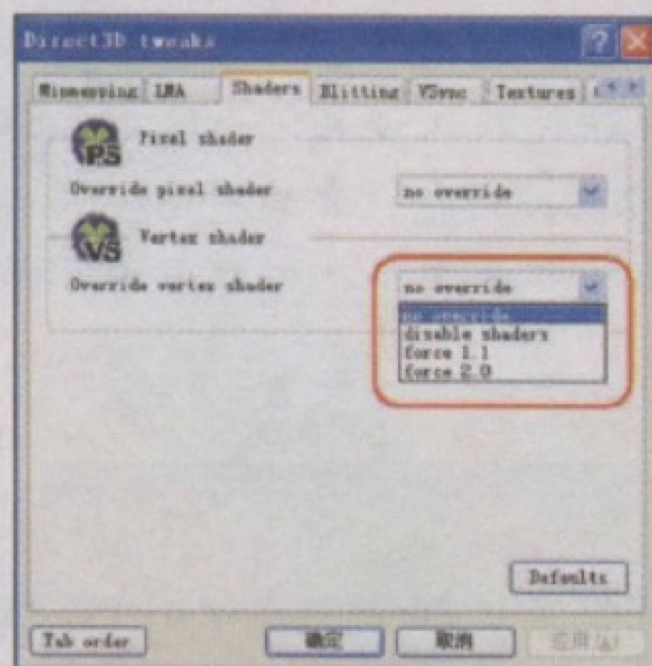

图2：调整DirectX

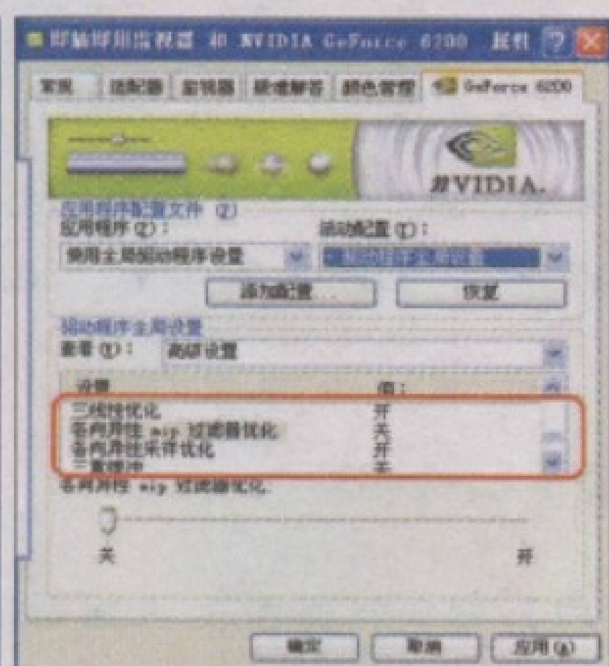
出于多种因素的考量，厂商默认情况会在显卡驱动面板中隐藏或禁用大量调整选项，利用RivaTuner的开启设置选项功能即可打开这些隐藏选项。以Direct3D设置选项开启为例，点击驱动层设置框中“Customize...”按钮并选择“DirectDraw and Direct3D settings”图标（**图2**），用户只要简单勾选复选框（**图3**）或打开下拉框选择（**图4**），就能


图3：取消对用户的限制

系统性能优化软件实用指南
天上掉馅饼

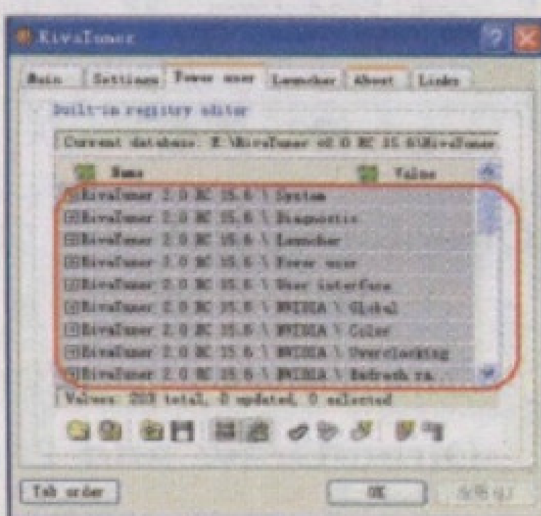
■广东 GZ

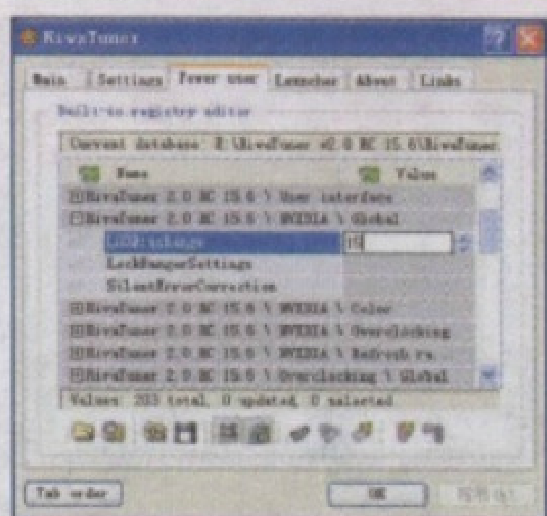

图4：阴影选项


图5：各项设置终于开放了

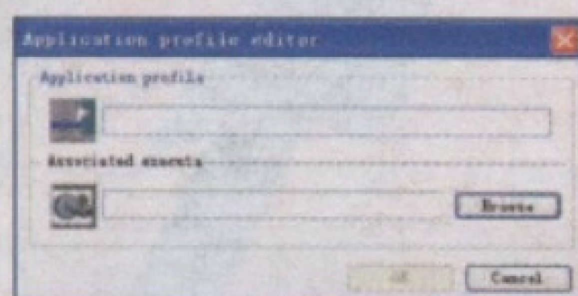
对应调节Textures纹理等8项设置，调整完毕点击“确定”重启即可使这些隐藏选项出现在驱动面板（**图5**）。

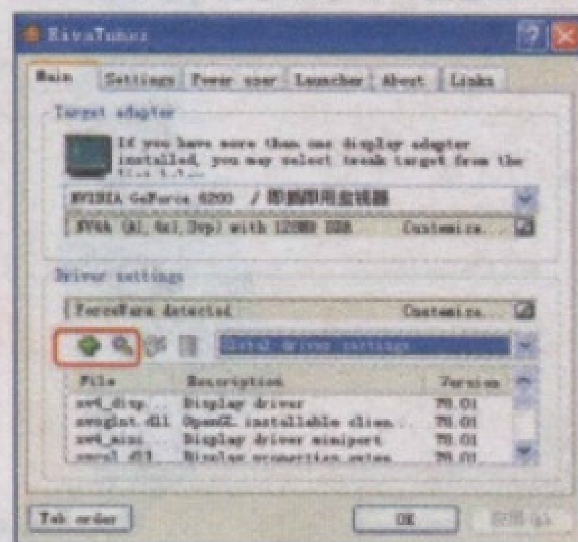
用户可能注意到某些分类选项是灰色不可选的，例如Mipmapping中的“Allow mipmap dither”等3个选项均不可选。事实上灰色选项主要是为高级用户准备的，要打开它们必须将软件主窗口切换到Power User页面，并修改对应的Rivatuner库文件参数值（**图6**）。Rivatuner库文件参数修改设置功能非常强大，并不仅限于打开灰色选项，还能提供更多更精确的调整。例如Mipmapping中的贴图精细度，可供调整范围默认为-3到3，用户可在Power user里通过找到“Rivatuner 2.0 RC 15.6\Nvidia\global”分支，将“LODBiasRange”选项的值设为15（**图7**），退出程序再次进入后，贴图精细度可调整范围即可变为-15到15。通过RivaTuner的开启设置选项功能，用户就能打开被显卡厂商主动隐藏或禁用的Direct3D设置，而OpenGL设置也同样简单。不过更丰富的调整选项也意味着更繁琐的调整过程，面对不同游戏的不同最佳显卡设置，每次显卡工作时都临时调整显然不可接受，此时用户可使用Rivatuner的应用程序分离设置功能。

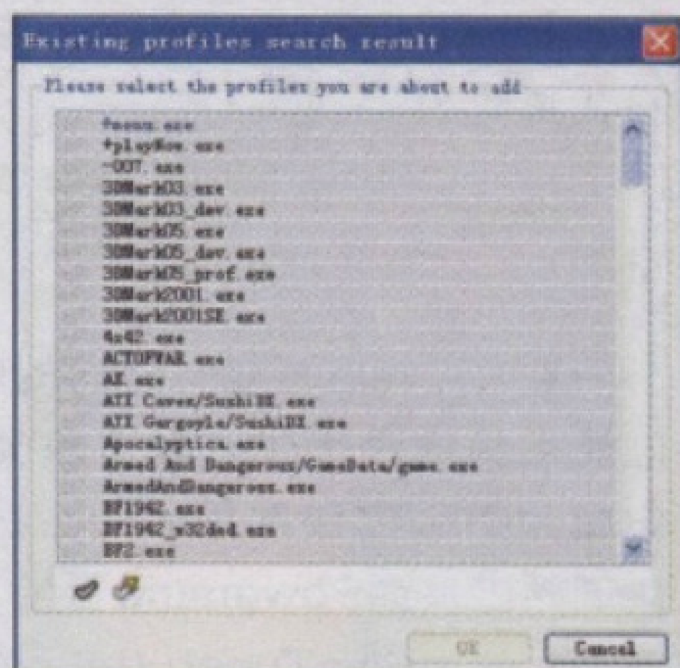

图6：修改参数，适用于高级用户


图7：修改贴图精细度范围

Rivatuner的全局设置和应用程序分离设置选项，和Forceware驱动控制面板中的“应用程序配置文件”作用类似，要使用应用程序分离设置功能，点击软件主界面的驱动层设置框下方的加号按钮（**图8**），在弹出的应用程序设置窗口中第一行里输入配置文件的名字，例如用户准备专门针对CS定制一个优化的配置文件，那就可以输入“CS”，点击“Browser”按钮通过Windows文件管理对话框找到CS安装文件的位置（**图9**），选中CS应用程序文件，连续几次确定后回到主界面，用户便可专门针对CS进行显卡优化设置。当用户执行游戏前，只要点击软件主界面的驱动层设置框下方的放大镜按钮，并选择加载需要的配置文件（**图10**），事实上Rivatuner已经预设了一些配置文件，如果用户的系统中安装有对应的游戏，可直接加载这些优化过的配置文件。


图8：针对程序个别配置


图9：添加文件


图10：选择配置文件

正规厂商生产的合格显卡在性能设置上一般会有所保留，利用Rivatuner的超频功能可激发显卡的最大潜能。点击驱动层设置框中“Customize”按钮并选择“System settings”图标，在系统设置面板中的Overclocking页面选上“Enable driver-level hardware……”就可打开显卡的超频设置（**图11**）。移动滑杆能分别调整显卡核芯频率和显存频率，按“Test”可对超频进行简单的稳定性测试，检测显卡能否承受当前设置的高频压力，通过测试后用户可再选“Apply overclocking at windows startup”，当系统启动后就会自动进行超频设置，用户日后无需再进行修改。此外用户还可设置休眠唤醒显卡恢复到超频状态，通过运行库文件调整，实现显卡始终全速工作在3D状态下、2D/3D状态下的显存时钟频率设置不同等功能。不过某些显卡例如RADEON 9550是具有超频限制的，直接使用上述设置并不会生效，此时则可利用RivaTuner的脚本破解功能。


图11：启动显卡设置

Rivatuner将破解脚本都放置在软件安装目录“Pathscripts”的子目录中，包括解除显卡频率保护、打开屏蔽显卡管线、更改DeviceID识别、破解游戏显卡为专业显卡等各种脚本（**图12**）。以频率保护破解为例，RADEON 9550主要是ATI在驱动中加入了频率锁定，使得其超频范围受到限制。对于有限制的驱动程序，用户可先安装再破解，也可以破解后再安装。假设已经为RADEON 9550安装驱动程序，先将Windows\system32\drivers\ati2mtag.sys文件单独复制到桌面，再打开Rivatuner安装子目录

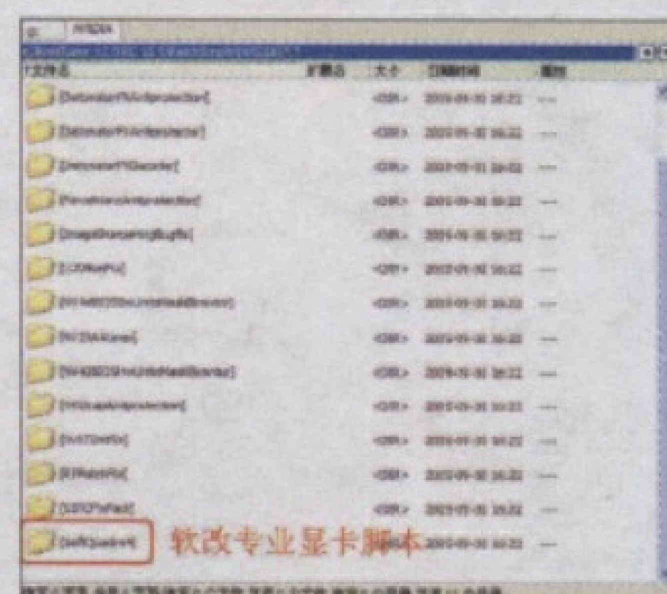
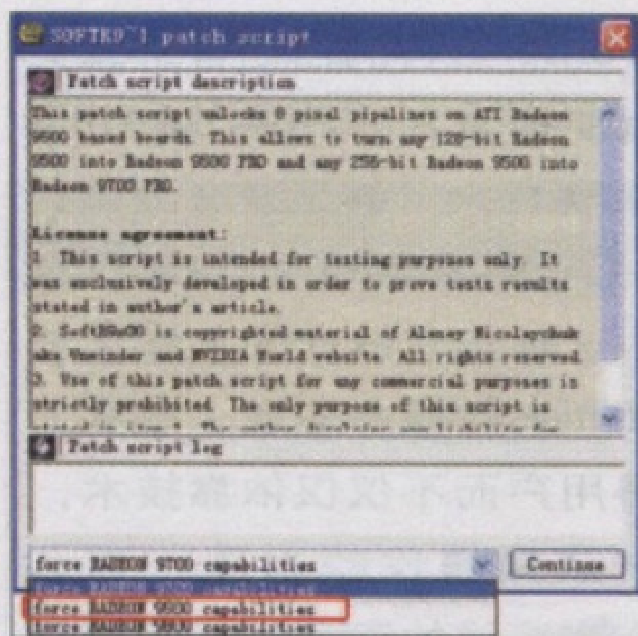
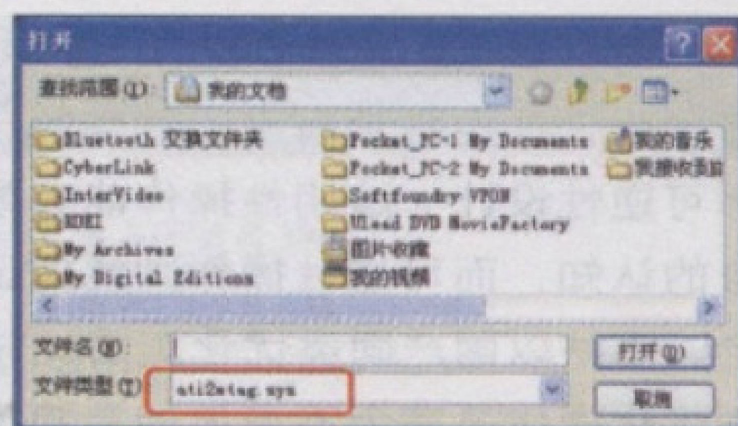


图12：修改显卡脚本，小心使用


图13：选择要修改的显卡类型

"Pathscripts\ATI\SoftRx9x00"，双击打开"SoftR9x00 w2k.rts"文件，在弹出窗口下方的下拉框里选RADEON 9550（**图13**）。接着点击"Continue"按钮，在弹出的窗口中找到桌面上的ati2mtag.sys文件（**图14**），点击"打开"按钮即可破解其频率保护。然后重启计算机并进入安全模式，将桌面上这个已破解的文件拷贝到原来位置覆盖原文件，再次重启计算机后，用户即可发现已能调整RADEON 9550的显卡频率。


图14：修改系统文件

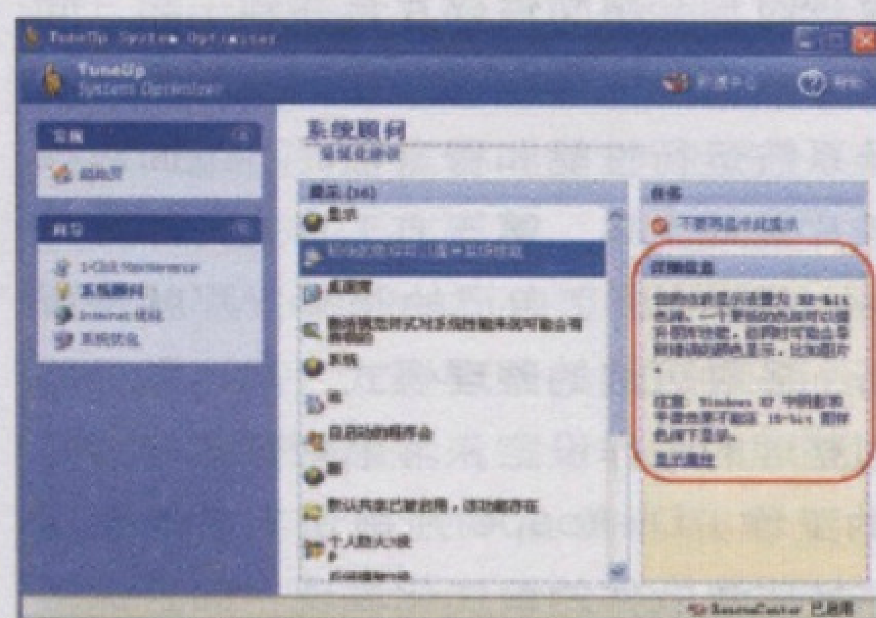
功能评述： 实际上Rivatuner提供的具体功能远比上述更繁复，大量功能如桌面显示及颜色的设置、屏幕刷新率设置、应接诊断和监控等都无暇顾及。不过Rivatuner优化效果仍然主要体现在4个方面，即开启隐藏、超频、破解以及分离设置，它们直接体现了优化工具的两个方向——功能增强和性能提升，而且Rivatuner两者都干得非常棒。

二、系统双刃剑——TuneUp Utilities

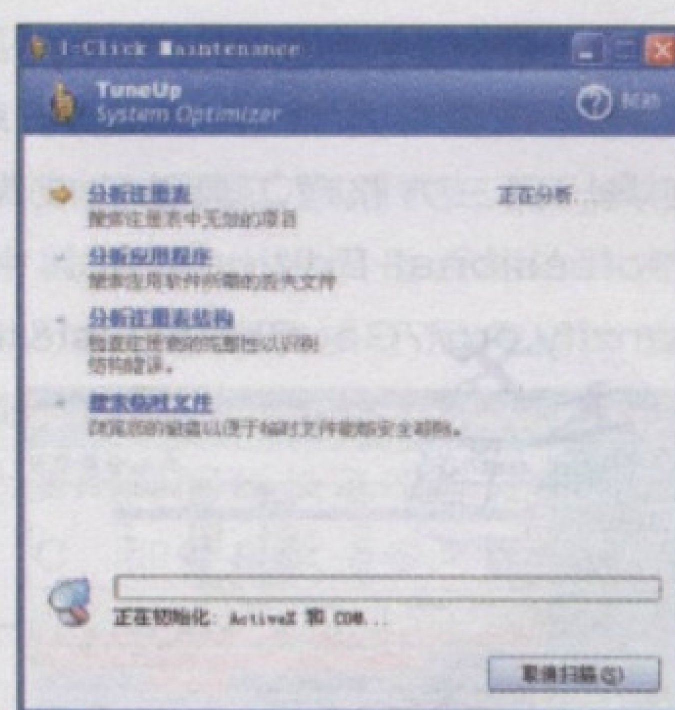
操作系统是许多用户乐此不疲的优化对象，而相应的优化工具更多如牛毛，在国内较为流行的有TuneUp Utilities、超级兔子、Windows优化大师等。它们提供的主要优化功能基本类似，优化手段也基本一致，但TuneUp Utilities以界面向导的简明清晰、功能设置的体贴细致、功能细节的技术优势逐渐领先（http://www.superdown.com/soft/6537.htm）。

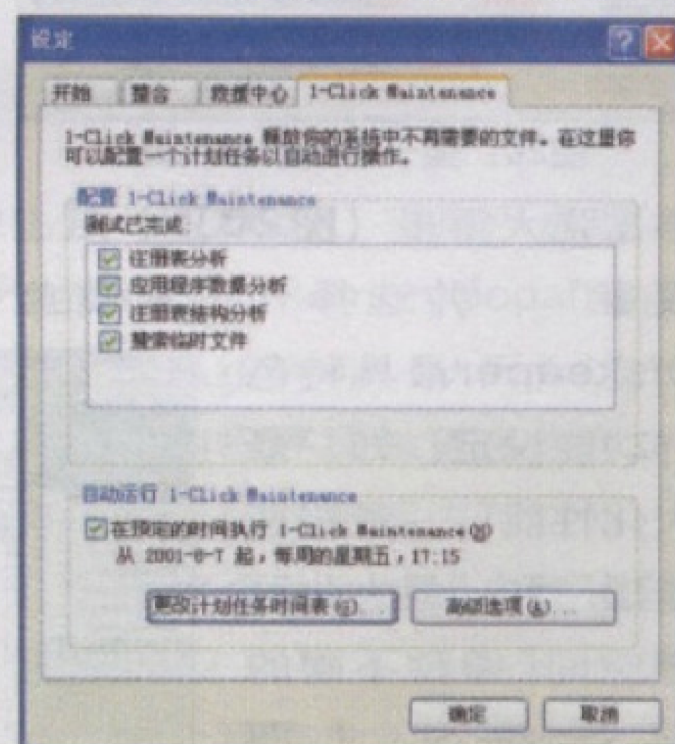

图15：TuneUp主界面

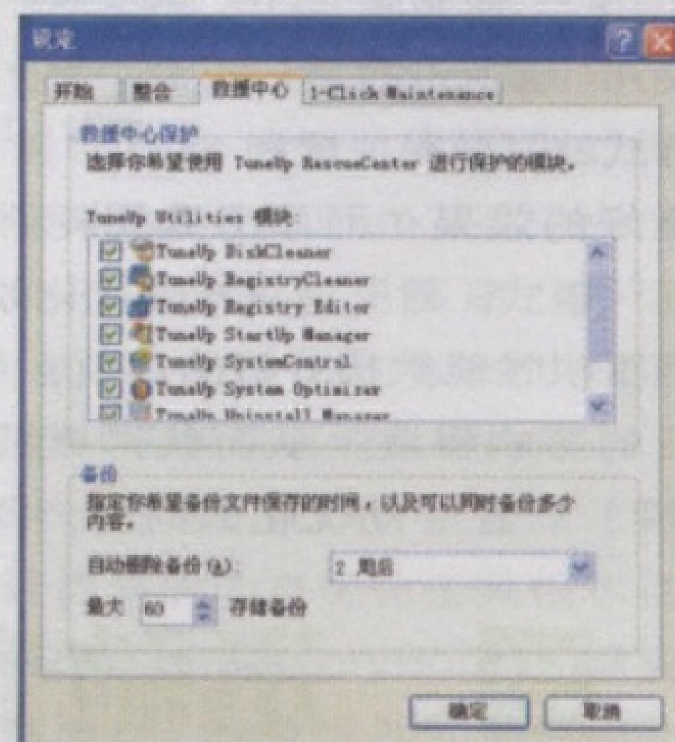
TuneUp Utilities的软件主界面中将工具功能分为"定制和分析""清理与修正""优化和改进""管理和控制"和"恢复与删除"五大类，每个功能分类又列出所包含的子工具模块，并辅以清晰明了的简单说明，用户能轻易分辨子工具的具体功能（**图15**）。TuneUp Utilities的工具模块基本采用向导式操作，保证操作简单人性化的同时又深入到位，大部分功能模块并不仅是进行某个纯粹的优化操作，而是提供了全方位的监控、分析、操作的项目，对于任何优化操作都进行完整的说明，因此入门用户也能明确地知道每步优化操作究竟干了什么、其结果如何，从而有效避免用户遭遇意想不到的副作用（**图16**）。即使是如此小心翼翼的功能设计，TuneUp Utilities仍在优化安全性上投入了主要技术精力，对于涉及到注册表和磁盘文件的优化，并不需要用户预先备份，默认情况下TuneUp Utilities都能


图16：详细贴心的过程说明

进行可逆操作，以保证用户错误选择优化步骤后仍有弥补机会。用户只要进入软件主界面中的RescueCenter，并根据需要选择日期备份或模块备份恢复即可。为了提升用户优化工作的效率，TuneUp Utilities还提供了一个1-Click Maintenance模块，执行后能立刻自动进行全面的系统清理，用户只需点击一次，就能方便地完成日常维护工作（**图17**）。此外用户可在软件设定选项中设定1-Click Maintenance模块定期自动进行全面优化设置（**图18**），设定救援中心自动保护的工具模块和备份数量（**图19**），以保证工具的高效率和安全性。


图17：全自动清理操作进行中


图18：定期优化设置


图19：安全性的保证——备份

功能评述： 操作系统优化工具的原理基本都一致，无非是注册表文件和磁盘文件的修改操作，因此操作系统优化也是一把双刃剑，正确运用能帮助用户有效提升操作系统运行效率，错误运用则会导致操作系统错误甚至崩溃，要避免错误操作，取决于优化工具的安全性设计，而要获得满意的优化效果则取决于

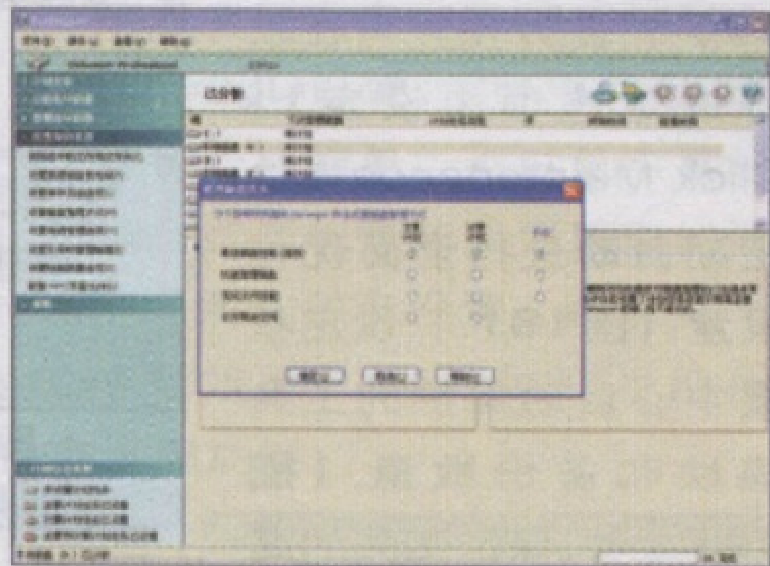
用户对于优化本质的认知。TuneUp Utilities之所以在众多优化工具中脱颖而出，凭借的正是优化功能的透明性和可逆性设计，透明性操作能有效提升用户对于优化本身的认知，而可逆性操作则能保证用户失误后的系统安全。不妨以国产同类优化工具比较，Windows优化大师的优化操作是完全不可见的黑箱操作，超级兔子的向导式优化操作虽然更为清晰细致，但跟TuneUp Utilities的优化透明性仍然有相当大距离。由于缺乏操作透明性，对于入门级用户而言，两者的优化操作完全缺乏亲和力。兔子和优化大师都只能提供手动的注册表等备份操作，而无法提供类似RescueCenter这样的自动备份保护模块，这种技术深度的差距也使得两者与TuneUp Utilities的安全性迥异。超级兔子和优化大师甚至没有提供在技术实现上并不复杂的类似1-Click Maintenance那样定期自动进行全面优化的模块，这种细节设计的人性化差距更拉开了两者与TuneUp Utilities的服务表现。事实上TuneUp Utilities是以服务赢得用户而不仅仅依靠技术，如果用户从优化操作中逐渐认知操作的本质，那么TuneUp Utilities就不会成为伤害系统的双刃剑，而是真正成为用户手中优化系统的利刃。

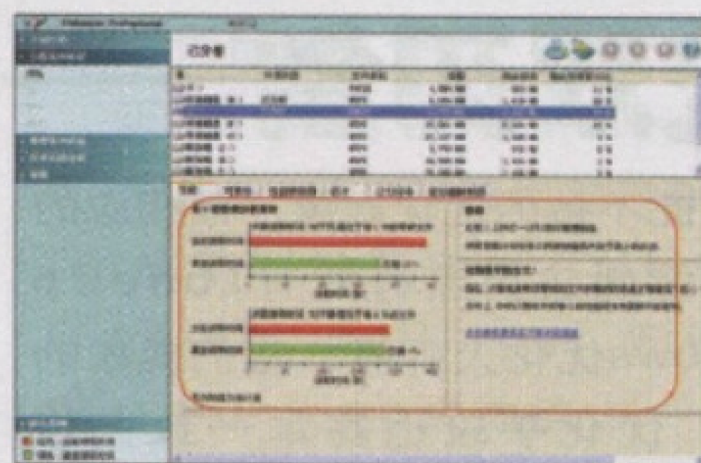
三、硬盘瓶颈——Diskeeper

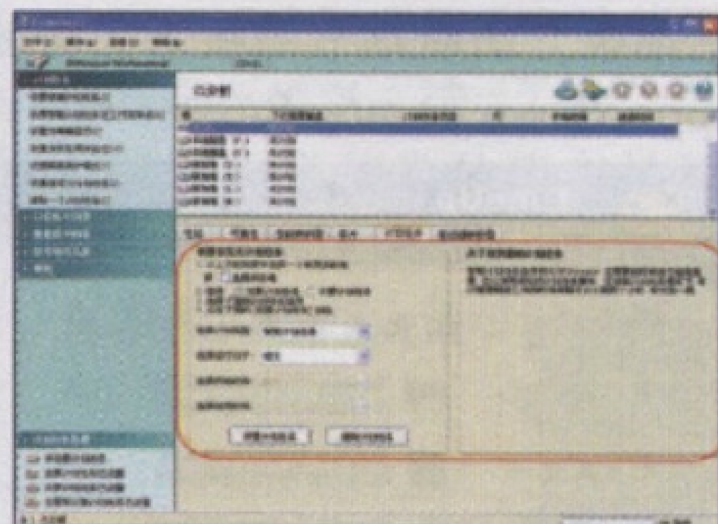
作为计算机最大的瓶颈，硬盘是众多用户甚至厂商都极力优化的对象，然而由于硬盘的特殊性，各种优化工具软件都具有一定局限性。真正通用的硬盘优化手段其实只有磁盘碎片整理，相较于系统自带的磁盘碎片整理工具，第三方整理工具往往成为用户首选，而Diskeeper Professional Edition就是其中的佼佼者（http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=9616）。


图20：强于系统自带工具

Diskeeper的软件主界面与Windows自带的碎片整理工具十分相似，事实上Win2000/XP中附带的磁盘整理工具就是Diskeeper早期的精简版本，当然现在该软件的功能和选项要丰富强大得多（**图20**）。点击软件左方菜单“改变你的设置”，并选择“设置磁盘整理方式”，即可打开Diskeeper最具特色的功能设定，即“最大化性能”“最快速整理”和“最大化可用空间”3种不同的整理模式（**图21**）。通常情况下使用“最大化性能”方式就可获得快速和良好的效果，而不必选用耗时过长的“最大化可用空间”模式。对于追求极限优化效果的用户，Diskeeper甚至提供性能数据分析的选项，可帮助用户分析碎片对性能的影响程度，从而获得更精确的整理优化效果（**图22**）。在手动优化的同时，Diskeeper也提供了名为“Smart Scheduling”的多个定期整理磁盘方案——需要时整理、下班后整理、每天夜间整理、每个周末整理、屏幕保护启动时整理等。当然用户还可自行设定整理磁盘的时间表，时间一到即可自动进行碎片整理工作。在为每个硬盘分区设置好整理模式并安排好时间表后，Diskeeper将完全不需要用户再进行干预，它会相当智能地对你的硬盘进行自动维护，同时还把对正常工作的影响降低到非常小的程度（**图23**）。


图21：设定重点项目，达到最佳效果


图22：详细的性能分析报告


图23：自动执行配置，不需用户操心

功能评述：磁盘碎片整理绝对是磁盘优化通用的最有效手段，磁盘碎片整理过程会将文件碎片合并到一起，同时整合可用硬盘空间，从而消除磁盘读写访问中的频繁搜索，从客观上能改善系统运行性能和稳定性。不过面对操作系统自带的磁盘碎片整理工具，第三方工具究竟能有什么样的优势呢？Diskeeper给出了自己的答案，那就是更完善准确的数据分析，多种可选的整理模式，高达数倍的整理速度，以及计划整理的工作设定。考虑到磁盘碎片整理是用户容易疏忽的工作，Diskeeper所提供丰富的整理功能，能长期有效保持磁盘运作的最优化表现，而且保证完全不占用用户时间的高工作效率，确实值得用户拥有一份。需要提醒的是尽管Diskeeper整理非常快捷方便，但是不要整理得过于频繁，对于某些硬盘分区，过度整理结果往往适得其反，而且也有损坏文件的可能。

四、迅驰专用——Centrino HC

笔记本电脑由于和台式机存在不同的应用特性，因此对应优化的目的也有所区别，如电池使用时间是笔记本主要的优化指标。虽然迅驰这一具有革命性意义的平台在笔记本功耗和性能平衡上做得非常出色，不过仍然出现了多种工具软件试图优化迅驰平台发挥出更高效能，Centrino Hardware Control的工作就卓有成效（http://www.onlinedown.

net/soft/32763.htm）。使用该软件前需安装微软的Microsoft .NET 1.1 Framework。


图24：CPU控制，可节约电量消耗

Centrino HC提供了全面的迅驰笔记本硬件系统控制，其中最为核心突出的功能是可以调整降低CPU功耗，从而延长电池使用时间。启动Centrino HC并切换到CPU Speed页面，这里提供了三种设置（**图24**）：Max performance（最大性能）能让CPU始终运行在最高频率，而Battery optimized（电池优化）强制处理器用最低频率运行，并允许用户根据剩余电量进一步调整，Dynamic switching（动态切换）则会根据处理器占用率在不同速度间自动调整。此外用户利用Custom dynamic switching（频率动态切换个性设置）能够方便地改变CPU默认动态切换频率。通过处理器最低和最高倍频调节以及CPU最大最小载入值的调整，使用户全面控制处理器的动态切换步进幅度。继续切换到CPU Voltage页面，这里可以让用户改变处理器默认电压，降低发热量和功耗，并可大幅延长电池使用时间（**图25**）。在调整过处理器电压后，CHC会运行短暂的处理器稳定性测试，以验证调整是否合理。如果电压调得太低，系统可能会停止响应，需要重启系统。CHC官方网站提供了部分处理器电压调整范围列表，用户可以参考一下（http://www.pbus-167.com/chc_faq.htm#anchor_cpu_speed）。如果用户的笔记本使用的是ATI显卡，则可切换到ATI Clock页面调整笔记本所用ATI显卡的核心/显存速度，既可以用来超频以达到最大性能，也可以降低频率以减少其发热量和功耗，延长电池使用时间。

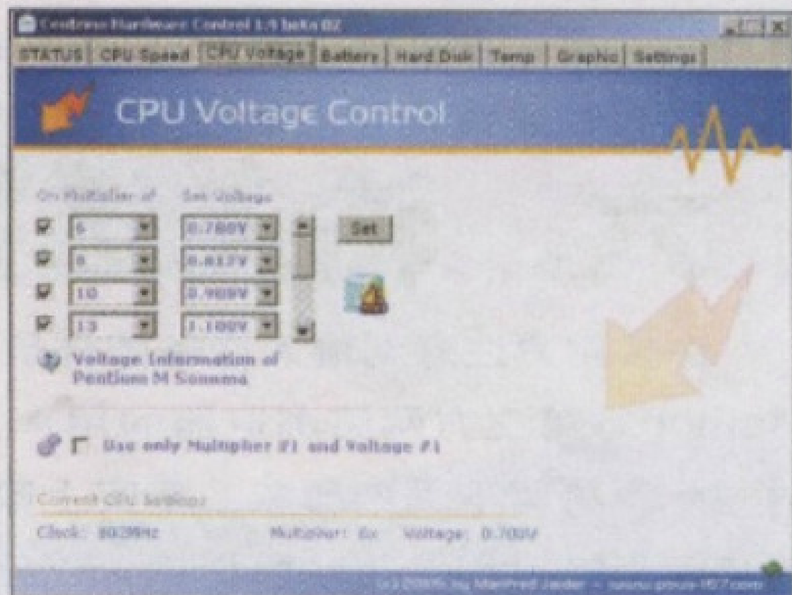


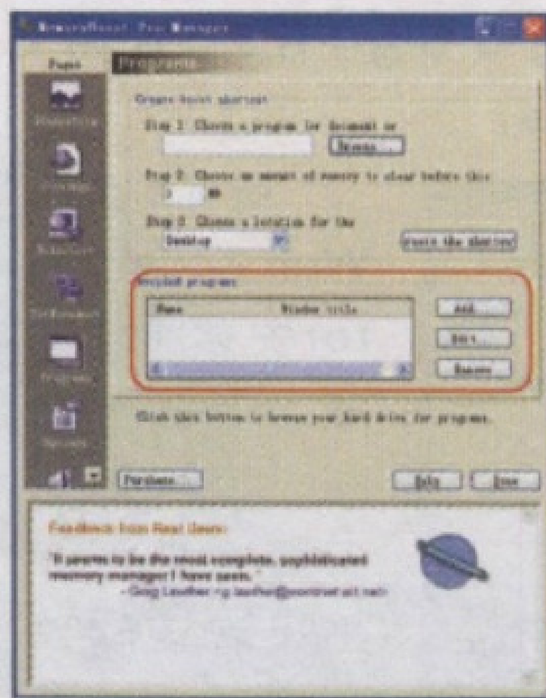
图25：CPU电压控制，作用同上

功能评述：电池使用时间其实是笔记本的最重要指标之一，否则笔记本的移动性无从谈起。事实上大部分笔记本移动使用时多为浏览网页、文字处理等工作，完全可以使用Centrino HC的“动态切换”CPU速度控制功能，根据CPU实际占用率来动态调整CPU频率，延长电池使用时间。那么Centrino HC的优化效果是否能达到宣称的延长使用时间30%呢？这还是要取决于用户具体的工作和设置，事实上已经有用户使用该软件将IBM ThinkPad T40p笔记本电池使用时间延长了四十分钟，处理器温度也大幅下降了20°C，即使是这个参考数据也相当的诱人，因此Centrino HC应该是迅驰笔记本用户毫不犹豫的选择。

五、内存鸡肋——MemoryBoost

内存管理同样是热门的优化对象，例如上文介绍的系统优化软件，都带有内存优化工具，然而内存优化也常常是被错误运用的优化手段，这源于优化工具的不合理设计，以及用户不恰当的使用。绝大多数设计不合理的内存优化工具释放物理内存的办法，就是将正处于物理内存中的程序强制性地移动到硬盘的虚拟内存中，从而使空闲的物理内存增加。不过用户一旦使用已经打开的程序时，Windows就必须再次将它从硬盘虚拟内存读取到物理内存中，这样给系统增加额外的开销，因此内存优化的同时往往是系统运行效率的大幅降低，而最终已打开的应用程序并不会真正获得更多可使用的物理内存。用户必须认识到，仅简单置换出内存中的程序，根本不会提升系统性能，效果只能适得其反。那么内存优化工具是否真的完全无用呢？也未必，理论上先停止所有用户进程再使用内存优化工具，确实能有效回收程序泄漏的内存，当然这样做太麻烦而且没有意义，那么不妨尝试使用MemoryBoost Pro Manager（http://down.it168.com/02/0206/17077/17077_3.shtml）。

启动MemoryBoost并点击界面左边的“Programs”按钮，在程序设置面板中创建定制的程序启动清理快捷方式，在Step1中选择要执行的应用程序，在Step2中设置为其清理的系统内存数量，Step3则选择快捷方式的存放位置（**图26**）。当用户启动该快捷方式时MemoryBoost就会先清理系统内存，从而为这个新启动的程序提供更多内存空间。由于获得更多内存空间，这个程序启动自然比未优化前快，而且只要不切换其他进程，这个程序的运行也会比未优化前效率高。如果用户启动新程序的同时仍希望切换到某些程序时不受内存优化的影响，那么只要在下方的“Avoided Program”框中点击“Add”按钮添加进程中已存在的常用程序，那么MemoryBoost在整理内存时就不会将这些程序清理出物理内存，因此即使切换到它们也不会影响系统运行的效率。


图26：合理的内存优化工具

功能评述：MemoryBoost已是功能设计最合理的内存优化工具，而大多数设计简易的内存优化工具根本就不合格，事实上用户如果合理使用MemoryBoost，确实能达到为应用程序获取物理内存的优化目的。即使如此仍然不建议使用任何内存优化软件的自动整理功能，关闭所有不需要的程序，然后利用其手动整理功能才正确有效，然而这种麻烦的操作过程看不出比重启计算机能

有什么优势，事实上使用Windows 2000/XP并且内存较大的用户（512MB以上），完全可以不考虑鸡肋式的内存优化软件，快速重启技巧能在一分钟内就获得最大可用的物理内存。

六、输入选择——ClickyMouse、Perfect Keyboard

许多用户注意到输入设备同样是可以优化的，使用过Mathon等第三方网络浏览器的用户，应该都对方便实用的鼠标手势留下深刻印象，事实上鼠标手势就是针对浏览器的鼠标输入优化，同时浏览器的键盘快捷键操作也同样是一种输入优化，不过它仅只适用于浏览器。想要获得通用的输入优化功能，不妨使用功能强大的鼠标优化工具ClickyMouse（http://www.mydrivers.com/tools/dir17/d7087.htm）、键盘优化工具Perfect Keyboard（http://www.mydrivers.com/tools/dir17/d7086.htm）。

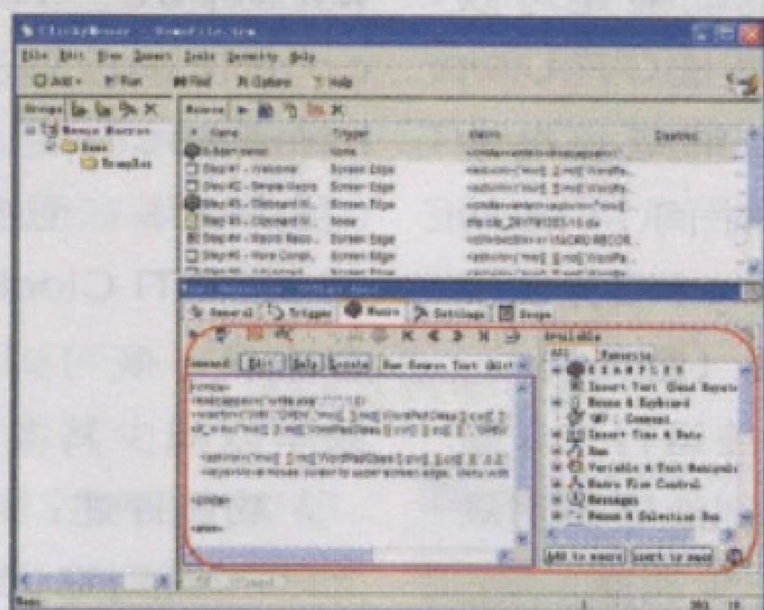


图27：解放双手的办法

ClickyMouse和Perfect Keyboard属同一公司产品，故其功能基本相似，总的来说其实际运用并不复杂，近似于浏览器的鼠标手势和快捷键，但由于拥有宏设置，其功能也更强大和丰富，而并不仅仅局限于操作控制（图27）。事实上工具第一次启动时都有完善的功能演示，有经验的用户能很快上手，唯一困难只是宏函数的了解运用，除了阅读软件自带的说明书恐怕别无它法。

功能评述：输入优化对于工作效率的提高是毋庸置疑的，因此在优化效果上ClickyMouse和Perfect Keyboard显然值得信赖，不过任何一种宏编程的工具软件都意味着需要大量的上手时间，因此这两款优化工具对于入门级用户而言相当困难，然而能掌握它们的用户也能随心所欲地操作控制计算机里的任何部分。

七、网络加速——Google Web Accelerator

无论窄带还是宽带年代，都出现过无数网络优化加速工具，但事实最后证明这些所谓网络优化不过是镜花水月，根本不可能对用户的网速有实质影响。用户发现真正有效的互联网加速方法是快速的代理，然而寻找一个快速稳定长期有效的代理十分困难，直到Google推出网络加速软件Google Web Accelerator（http://webaccelerator.google.com/GoogleWebAcceleratorSetup.msi）。

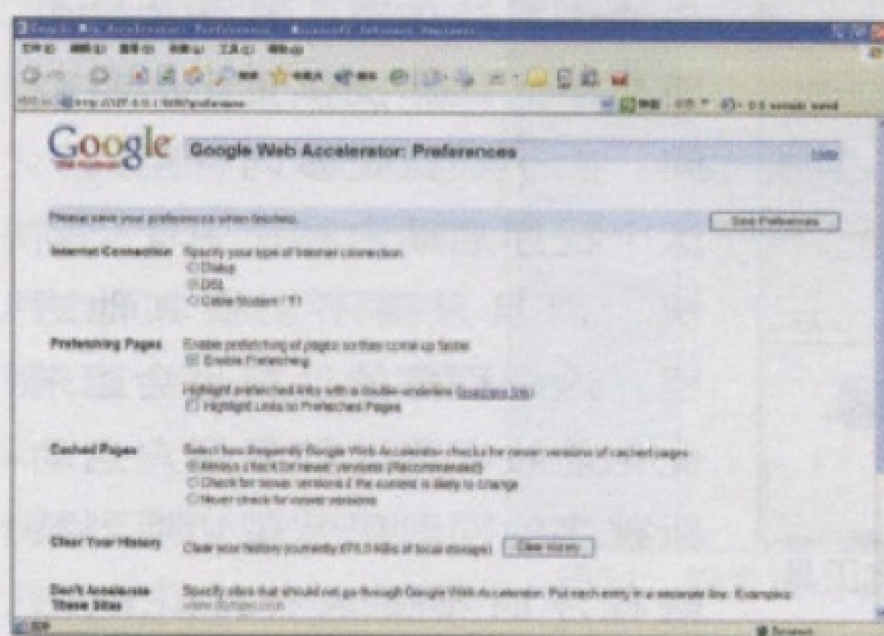


图28：Google无所不在

Google Web Accelerator安装完毕会要求关闭浏览器，再次启动后会在任务栏中出现该软件的图标，其默认设置将为用户自动选择上网方式，设置页面信息预览规则，保存历史和Cache信息。用户也可在任务栏图标上右键选择“Preferences”，通过浏览器打开Google Web Accelerator的配置页面，根据实际情况进行设置（图28）。用户再次打开浏览器浏览网页时Google Web Accelerator就已经生效，用户会发现原本浏览困难的国外网站访问速度会得到大幅提高，而一些Google网页快照也能正常显现，特别是一些原本不让访问的站点也可以通过Google Web Accelerator的访问。

功能评述：Google Web Accelerator功能并不复杂，用户通过它使用Google强大的网络服务器处理能力，将用户经常访问的网页信息储存在这些服务器上，用户再次访问这些站点内容时Google服务器将直接把缓存内容反馈给用户，即使所浏览的页面有更新信息，Google服务器会仅下载这些更新内容给用户，如此自然也就起到了网络加速的功能。不过Google Web Accelerator目前主要面向代理欧洲和美洲站点的服务，所以浏览国内站点时速度并没有得到提高，相反还会有变慢的情况。此外用户浏览的所有页面信息都将通过Google服务器转发，用户安全和隐私方面也存在泄露的危险。因此Google Web Accelerator用还是不用，应该取决用户自己的决定。

八、软件优化

既然操作系统能优化，那么其它应用软件也同样能优化，事实上针对应用软件的优化工具非常多，例如MSN的插件工具MSN Shell，Total Commander的设置调整工具Mebius Total Commander Tweaker，甚至小小输入法也有Windows输入法调整工具。因此计算机软件的调整优化远比计算机硬件的调整优化复杂，而其实际效果往往更出色，例如DOOM3为迎合低端显卡而设计的优化配置，其工作效率显然强于低端显卡的直接超频，因此用户在硬件稳定运行的基础上，研究挖掘软件的优化才是计算机优化的终极之道。P

此次对比的虚拟光驱软件有：

- Alcohol 120% 1.9（http://nj.onlinedown.net/soft/3597.htm）
- Daemon Tools 4.0（http://nj.onlinedown.net/soft/3616.htm）
- 虚拟光驱（Virtual Drive）9.0（http://nj.onlinedown.net/soft/22077.htm）
- 碟中碟3虚拟光驱3.13（http://www.skycn.com/soft/7527.html）
- 金山模拟光驱1.0（http://nj.onlinedown.net/soft/13159.htm）

光盘游戏好搭档

——五款虚拟光驱软件优劣分析

相信大家对虚拟光驱非常熟悉，由于可以保护物理光盘减少磨损，而且虚拟读取速度等同于硬盘速度，因此将很多游戏、软件光盘制作成虚拟光盘用虚拟光驱软件读取是再正常不过的事。由于历史悠久、实用性高，目前虚拟光驱软件几乎成为装机必备，而现在同类软件如此之多，哪个才是真正适合你的呢？

■上海 尘

软件对比

一、多功能的选择——Alcohol 120%

“酒精”的大名尽人皆知，Alcohol 120%据说是原著名虚拟光驱软件Fantom CD的作者自立门户后推出的作品，相对于本次介绍的其他软件来说，Alcohol 120%的最大优势在于功能广泛，不仅可以虚拟光驱、制作虚拟光盘，还可以将虚拟光盘刻录出来，最关键的是，每项功能都非常让人满意。



“酒精”功能还是很全面的

1.管理镜像

Alcohol的镜像搜索功能也能方便用户管理计算机内存储的镜像文件。Alcohol 120%最多支持31个虚拟光驱，但由于操作系统26个盘符的限制，盘符编号最多到Z。虽说虚拟光驱盘符太多其实对一般用户并没有太大意义，但大家都会认为软件功能越强越好吧。软件光驱管理器中可对当前用户的物理、虚拟光驱和光驱中的碟片或镜像的基本信息进行读取。镜像搜索功能能帮助用户对硬盘内甚至局域网内所有的光盘镜像文件进行有效管理。

2.超强备份

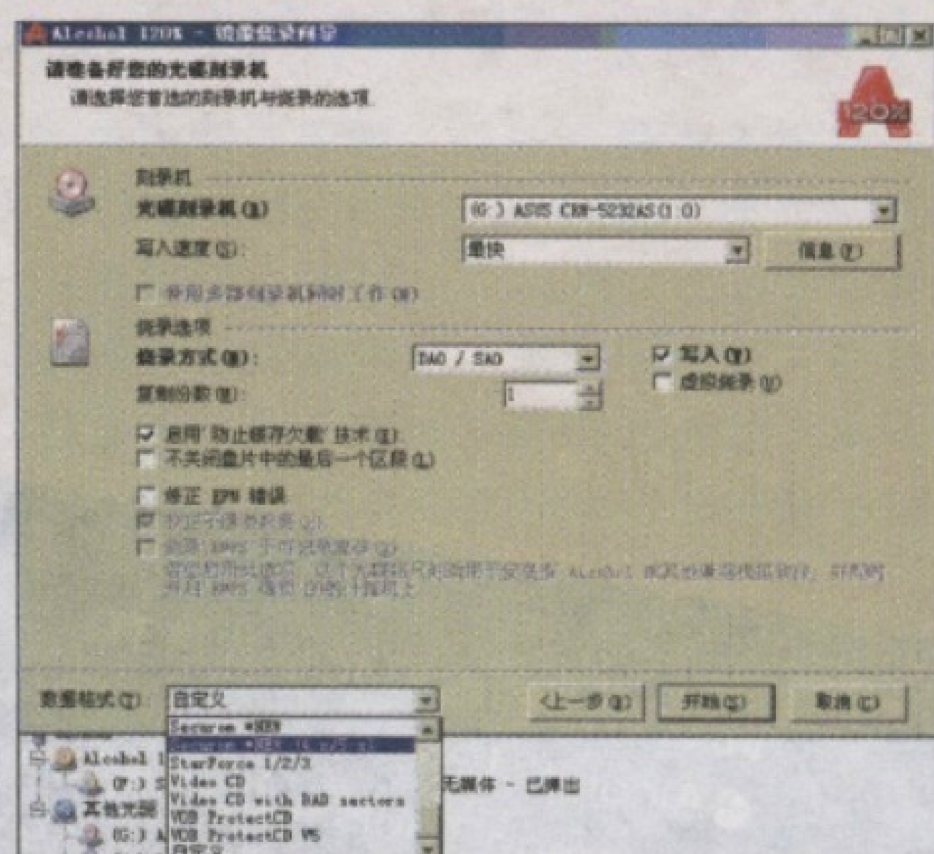
Alcohol 120%拥有超强的光盘复制功能，能够制作几乎所有光盘的虚拟格式，还可以在第三方软件的支持下制作StarForce等加密光盘的准确镜像，以使镜像能通过加密认证。Alcohol还支持SecuRom、Safedisc和StarForce等加密镜像的读取。在驱动器参数设置中甚至还提供DVD区码的设置。

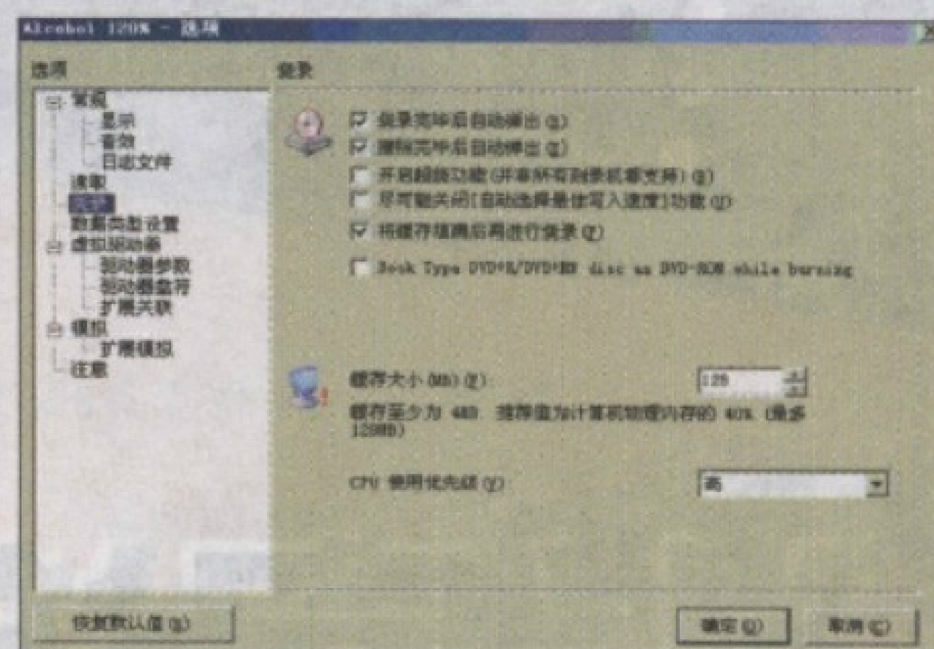
3.刻录镜像

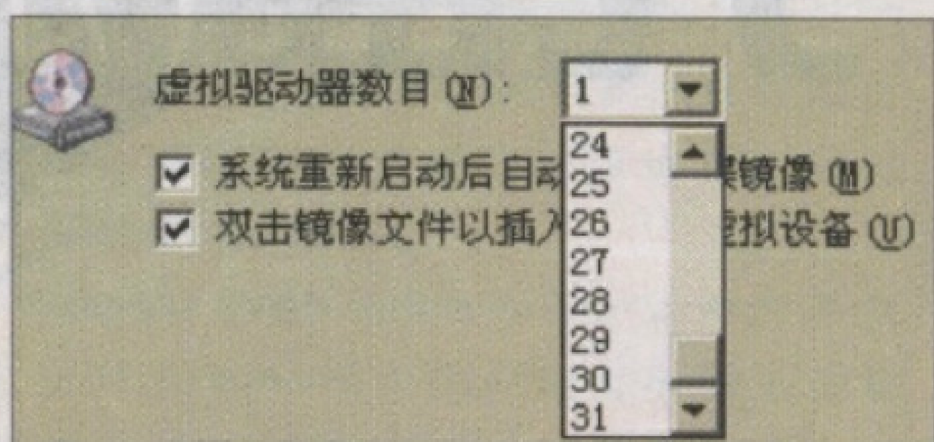
和其他虚拟光驱软件相比，Alcohol 120%最大的优势毫无疑问就是它的刻录功能了，Alcohol 120%虽然只支持镜像刻录，但软件中的缓存、CPU使用优先级的设置，刻录过程中防止缓存欠载、采取超刻功能等选项都表明了该软件刻录功能的专业性，在刻录过程中，用户在选择刻录速度的选项边上可以看到软件提供的信息按钮，这个按钮可体贴地帮助用户了解当前刻录机和刻录盘所支持的最大速度，用户还可根据镜像类型对准备刻录的光盘数据进行设置，比如可设置成CD、VCD、Safedisc加密光盘甚至是PS2游戏光盘，能满足绝大多数用户的刻录需求。

4.总结

Alcohol 120%严格来说已经不只是一个虚拟光驱软件了，它可以算是此次对比中最强的软件了：镜像虚拟、镜像制作、镜像刻录，几乎所有对镜像文件能想到的操作Alcohol 120%都能实现。对于拥有刻录机并且有光盘备份需要的用户来说，Alcohol 120%是最适合的。当然，不可能有百分之百完美的软件，对Alcohol 120%来说，不支持对镜像文件的编辑让人稍有遗憾，相对于碟中碟的“硬盘收纳”功能，Alcohol 120%只能以光盘为来源制作镜像的制造功能也稍嫌单一。由于是国外软件，其全英文的帮助文档让人望而生畏，这多少影响了国内用户对这款软件的深入使用。


支持加密格式的数据光盘镜像制作和刻录是最大特点

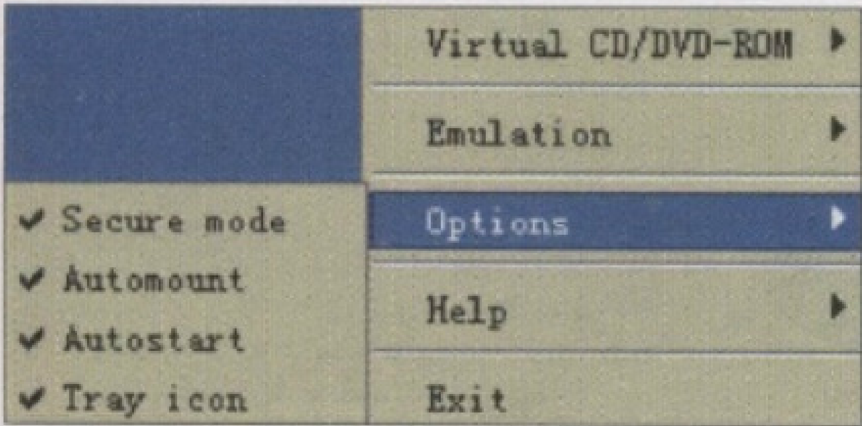

烧录设置等虽然比不上Nero，但也齐全



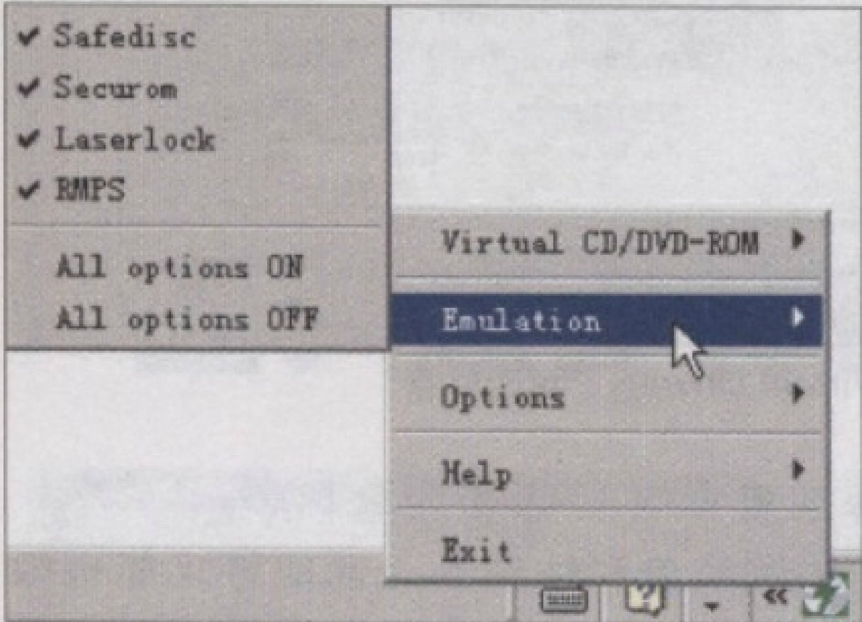
已经超过了系统支持的盘符限制，没有意义了

二、做到极致——Daemon Tools

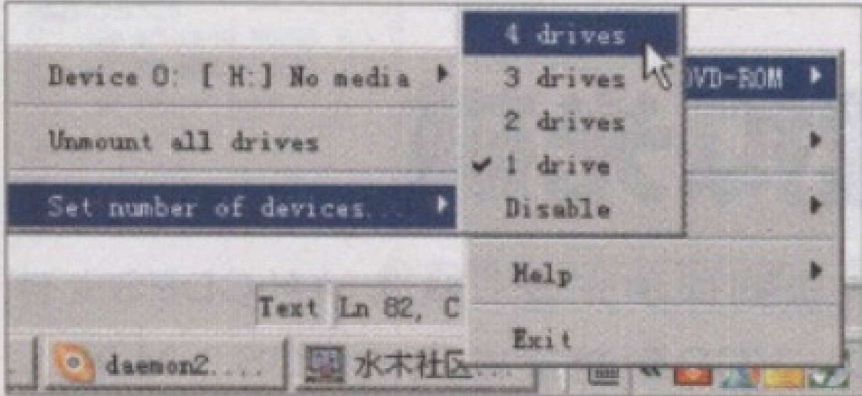
很多人认为Google能成功的关键是将一件事做到极致，而且将这极致通过极简单的界面与用户交流。但用过Daemon Tools的人会发现Daemon Tools早已提前做到了这点，才成为最受欢迎的虚拟光驱软件之一。虽然Daemon Tools并不能如同Alcohol那样创建光盘镜像，但它在虚拟光驱方面却具有出色的表现，不但支持几乎所有虚拟光驱格式，对虚拟光盘的还原非常好，且占用资源极少，界面非常简单——没有主界面，只通过一个图标菜单进行操作。



最简单的界面——只有几个菜单



除了列出的加密格式外StarForce等实际上也可支持



最多支持4个虚拟光驱，不如“酒精”多但足够了

1.简洁的外表

软件Options中有4个选项，Automount选项使系统重启或关机后再开机后，之前的镜像会自动被加载；Autostart选项是使Daemon Tools能随系统启动而启动（当然即使不选择自动开始，只要你插入镜像光盘并且打开了Automount选项，那么系统启动时仍会自动加载镜像光盘）。Daemon Tools 4.0的默认语言是英语，如果你对英语不是很熟悉，可去下载一个语言文件。值得注意的是软件中捆绑了一个名为Daemon Tools SEARCHBAR（搜索工具条）的广告软件，如果你不想装的话，可在安装时不选择，或安装后在控制面板中删除。

体积小和兼容性好是Daemon Tools最大的优点，虽然没有完整的软件界面窗口，其操作仍非常简便，在简单的外表之下，显示的却是完整的虚拟功能和人性化的设计。对于一款虚拟光驱软件，当然最重要的是把自己的虚拟工作做到极致，虽然提供其他功能会锦上添花，但更多时候也可能画蛇添足。因此不少朋友喜欢Daemon Tools这种简约的风格，虽说功能单一，但在虚拟镜像这一专项上，Daemon Tools并不会输给其他对手。

2.真实还原

对于多种形式的加密光盘来说，制作出的虚拟光盘能否被程序正确读取是用户最关心的事，这方面做得最好的当属Daemon Tools了。在Daemon Tools的Emulation选项中，列出了支持的4种加密手段，用户可用“All Options on”功能打开所有加密，也可单独选择其中的一个或数个。Daemon Tools基本实现了对加密光盘镜像的完全虚拟，也提升了反虚拟光驱检测功能。Daemon Tools中的模拟设置表明，软件支持RMPS、Safedisk、Securom、LaserLock四种加密光盘的读取，对使用广泛的StarForce3加密，虽然支持的游戏数量有所增加，但仍然需要拔光驱数据线或在BIOS中禁用IDE通道才能完美读取，回想起其推出时宣传的支持所有流行的光盘加密手段，不禁让人稍有失望。

3.未来展望

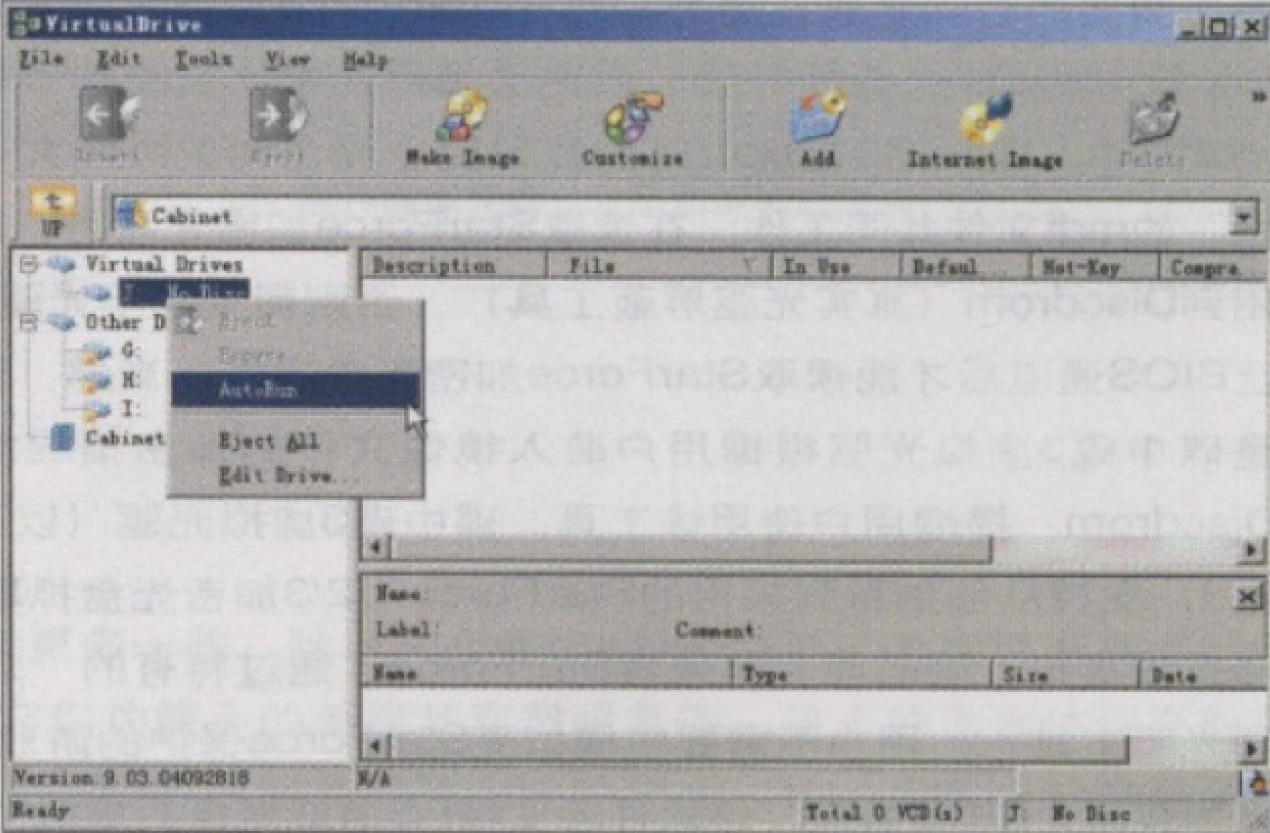
通过在网上公布的Daemon Tools Pro版本截图可看到，Daemon Tools也准备支持诸如光盘镜像列表、镜像制作等功能了，不过这样一个大而全的界面似乎与以前的风格有很大差别，反倒越来越像对手Alcohol了，如果Daemon Tools变得越来越大、华而不实，使得我们原先熟悉的Daemon Tools风光不再，相信是每个Fans不愿看到的。总的来说，Daemon Tools适合那些系统资源紧张或喜欢简洁风格的用户。

三、优劣兼具——虚拟光驱(Virtual Drive)

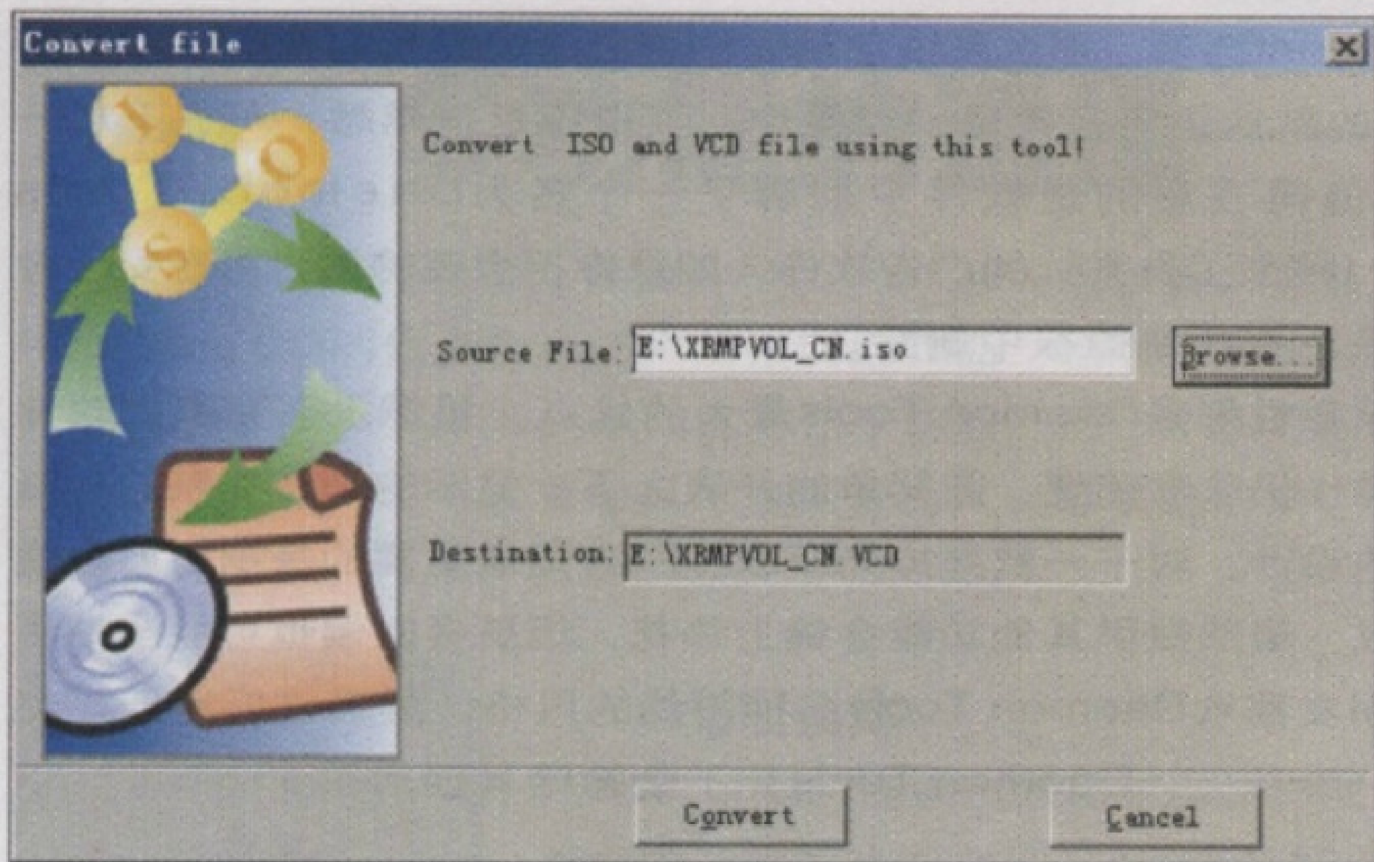
作为老牌的虚拟光驱软件，Virtual Drive能创建多达23台虚拟光驱或1000个光驱柜。打开软件后出现一个直观的软件窗口界面，在该窗口上，无论创建镜像还是对已有镜像进行虚拟都有非常直观的按钮进行操作，中文用户的界面也能帮助用户更快地了解该软件的所有操作。

虚拟光驱在创建光盘镜像时支持对镜像文件进行压缩，这也可以有效节省硬盘空间，在制作过程中，虚拟光驱对磨损较严重的光盘也能顺利读取，展示出较强的读盘能力。虚拟光驱还支持音频CD压制MP3和热键换盘这两个非常实用的功能，前者方便从CD镜像文件中直接制作MP3文件，而后者的实现对游戏玩家可谓体贴。虚拟光驱的最新版本虽已支持采取SecuROM技术的加密光盘，但总的来说对加密光盘的支持仍有不足。

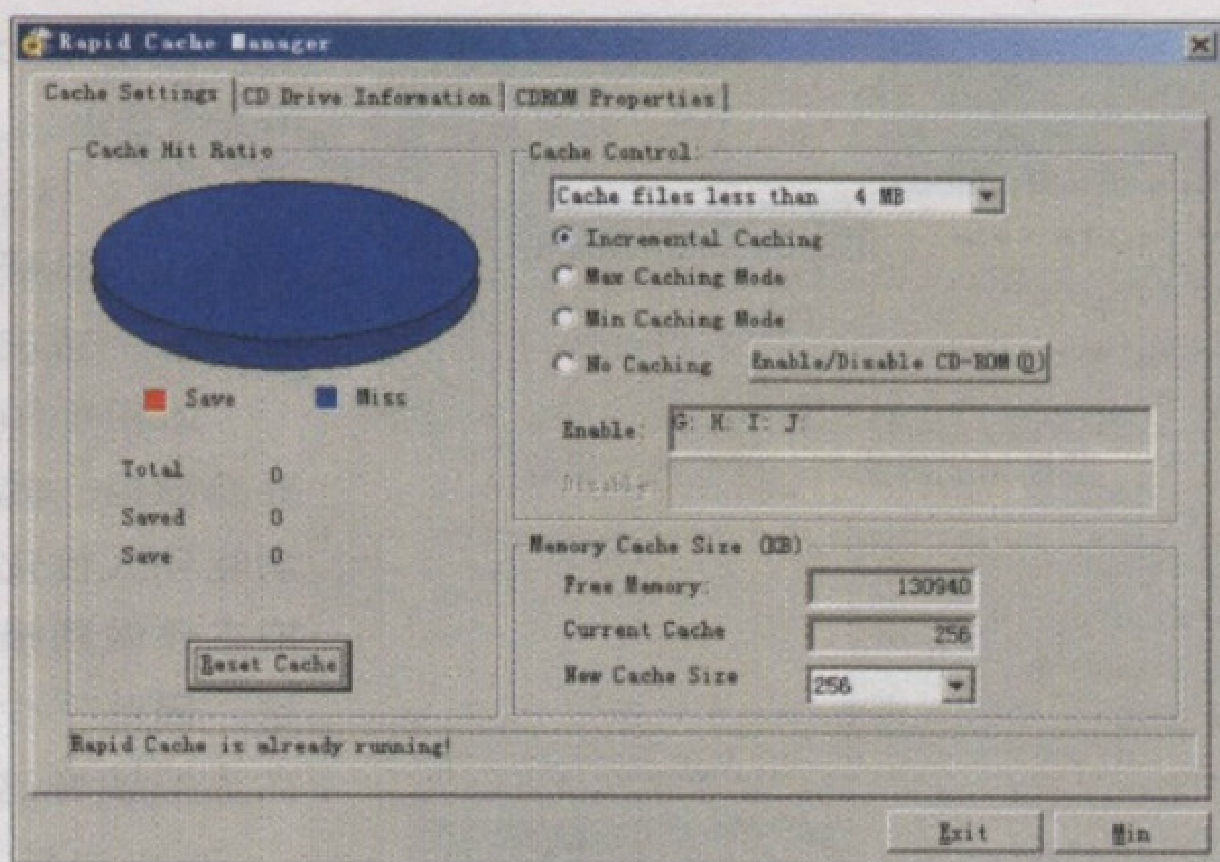
“Rapid Cache Manager（超速总管）”是虚拟光碟的另一独特功能，它采用名为“递增快取”的先进的光盘快速读取技术，可使用内存的缓冲区与读取光盘文



普通化的一款软件，兼具虚拟和制作功能



准备了VCD-ISO互相转换的工具



Virtual Drive的"超速总管"

件以加速光驱的速度。用户可以设置缓冲区大小、启/禁用虚拟光驱等，此外还能查看虚拟光驱/光盘状态。

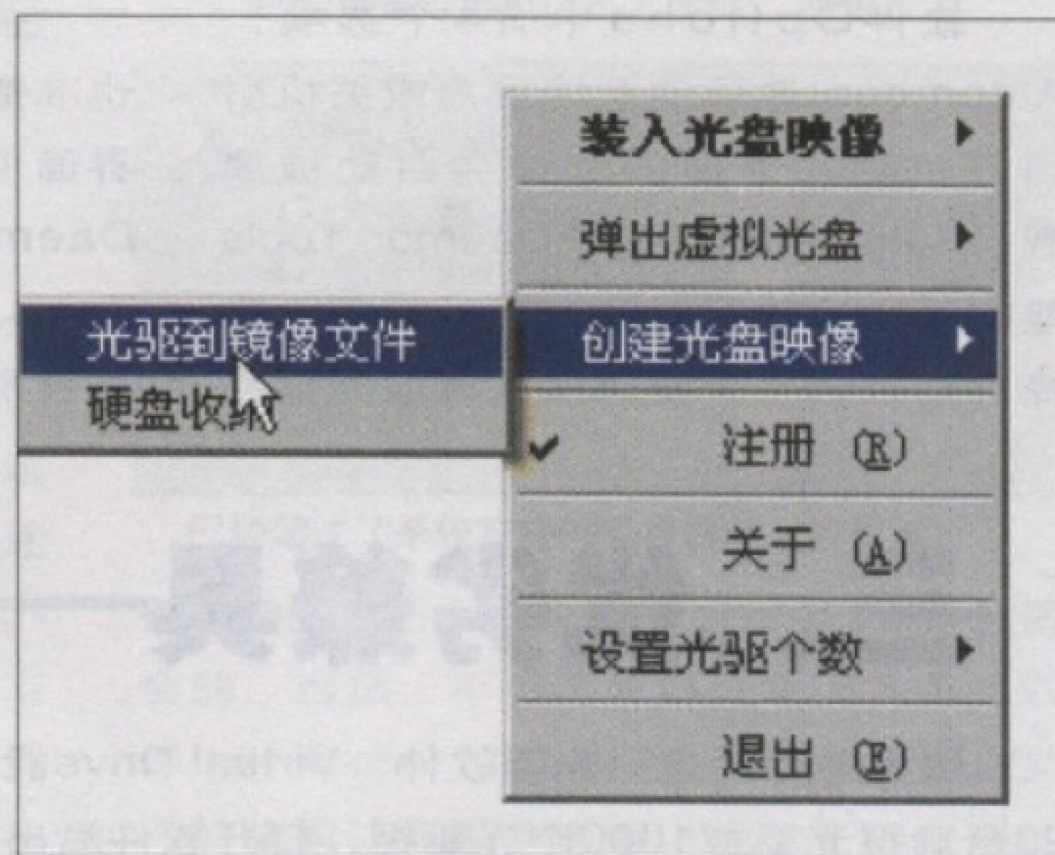
虽然虚拟光驱（Virtual Drive）在制作和虚拟镜像方面都可以令用户满意，热键换盘和快速光盘读取等功能也很实用，但该软件的不足也非常明显：它支持的镜像种类实在太少，只支持它自己的.VCD和.DOO格式，这对于用户镜像文件的交流非常不利，另外对加密光盘支持的不足也会使该软件失去大量的游戏玩家。

四、游戏高手——碟中碟3虚拟光碟

这是国内共享软件作者万春开发的一款虚拟光驱软件，支持从普通的数字光盘到保护光盘，从传统的CDFS文件系统格式到最新的UDF文件格式的光盘资料及游戏，支持的格式从普通的ISO、VCD到游戏常用的MDS、MDF、IMG、CUE等，可以用"全能"称之。

1.同样的简洁

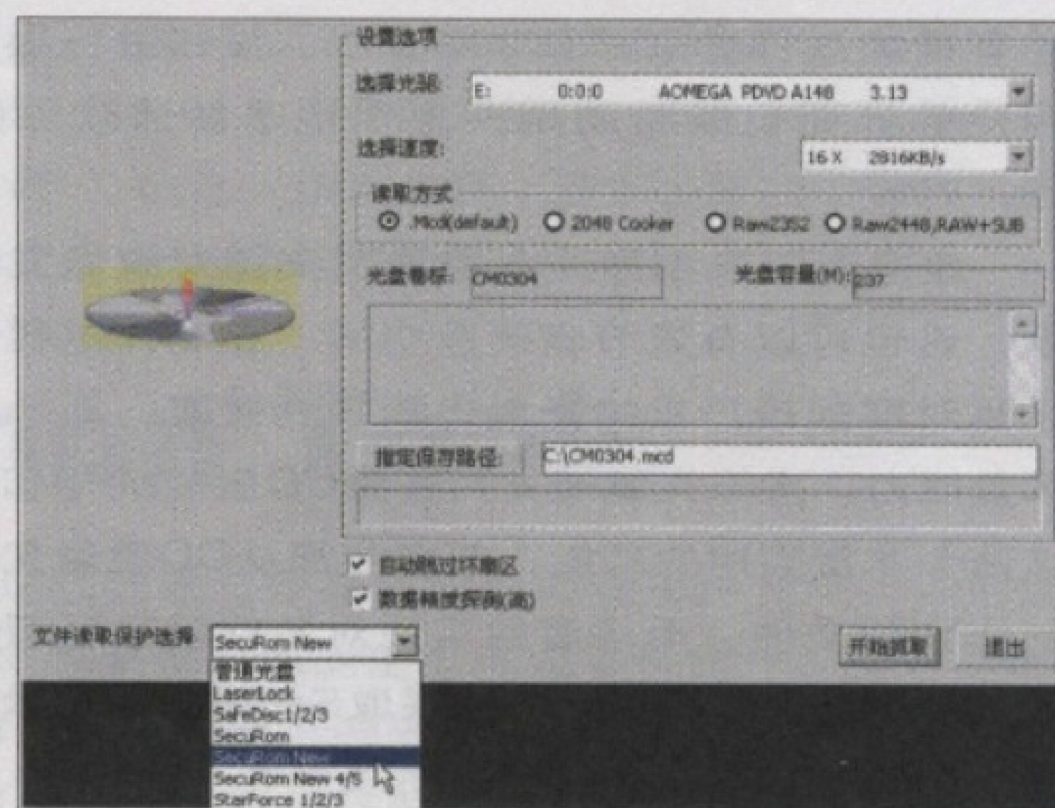
与Daemon Tools相似，碟中碟3没有窗口形的软件界面，所有操作都通过鼠标右击在任务栏中的软件图标选择完成。尤其值得一提的是：该软件的硬盘收纳功能可把硬盘上任意目录的文件制作成为光盘ISO：选择创建光盘镜像后，会出现"硬盘收纳"的选项，点击该选项并设置好镜像名称和存储路径后，即可选择要进行"硬盘收纳"的具体目录（默认包含该目录中的子目录），生成包括该文件夹中所有数据的光盘镜像。同样，软件最多支持4个虚拟光驱。

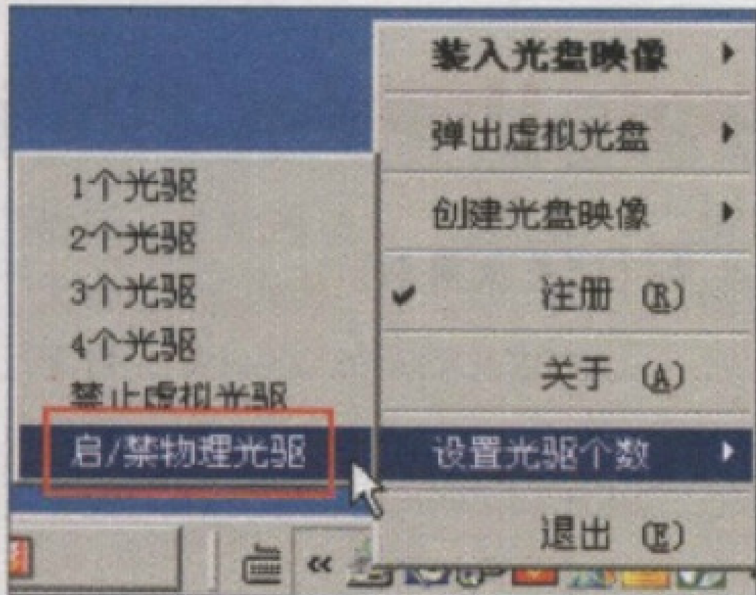


仿Daemon Tools的设计

2.对加密光盘的智能操作

由于加密光盘中可能采取不同加密手段（主要包括SecuRom、Safedisc和StarForce等），在对这些光盘进行镜像制作时，用户需要正确选择当前光盘的加密手段，而且相对普通光盘，制作加密光盘镜像所需要的时间更长。另外，由于StarForce加密的特殊性，在模拟StarForce加密光盘的时候，用户必须用加密光盘制作"极小档"的mdf文件。碟中碟3在虚拟时用抓取完全光盘时的mds文件与"极小档"的mdf文件共同工作。在读取StarForce加密光盘时，用户还需使用到Discdrom（真实光驱屏蔽工具），否则需要拔下光驱IDE线或禁止BIOS通道后才能读取StarForce加密光盘镜像。当然，值得肯定的是碟中碟3虚拟光驱根据用户装入镜像文件的加密情况能自动弹出Discdrom，提醒用户使用该工具。碟中碟3虚拟光驱（以下简称碟中碟3）支持从仙剑系列采用的StarForce 1/2/3加密光盘抓取MDS镜像和直接虚拟，同时能完美兼容StarForce，通过特有的"启用/禁用物理光驱工具"，用户不需要在模拟受StarForce保护的游戏之前拔IDE光驱或禁止BIOS通道。该软件还支持PS游戏光盘的虚拟、CD音乐光盘的抓取，支持抓取和虚拟保护光盘密码指纹等。


支持大量的加密格式，游戏好帮手

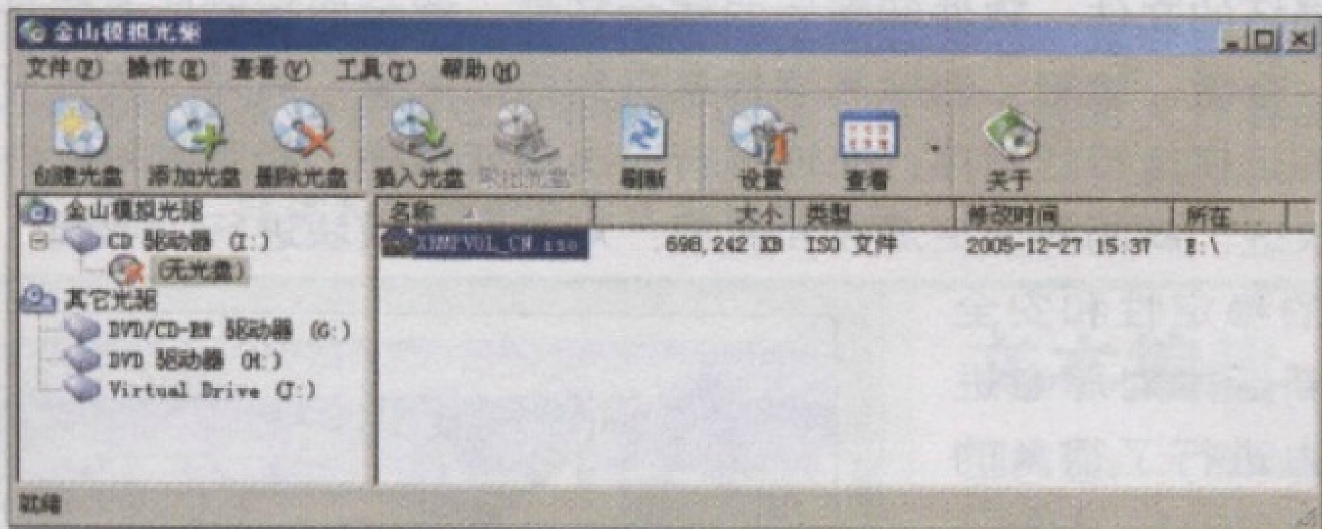


对物理光驱的管理有时候很好用

3.评论

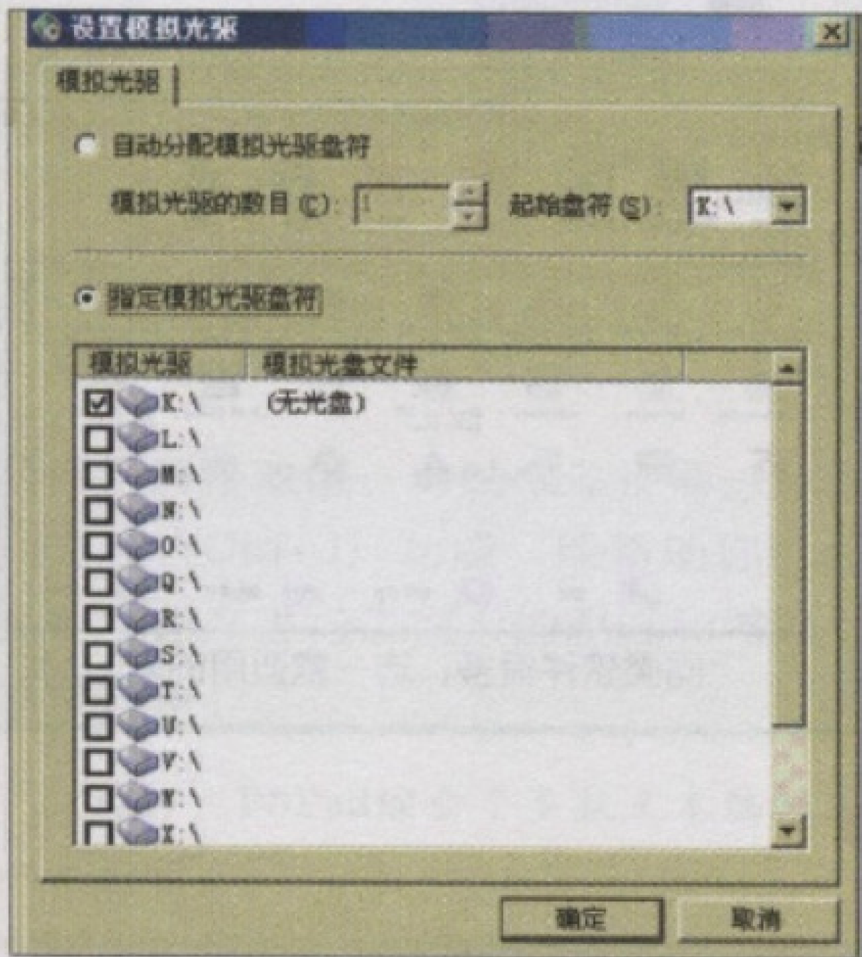
虽然是国产软件，但相比Alcohol、Daemon等国外知名软件，碟中碟3的功能毫不逊色，而且在对加密光盘、镜像的支持、PS游戏的虚拟上有独到之处，较为强大的加密光盘支持也让人满意，这些功能想必会受到游戏玩家的青睐。但该软件不支持Win98、WinMe和WinNT系统，缺乏对光盘镜像文件的管理功能，且生成加密光盘镜像时的过程也较为复杂，需要用户对光盘加密技术有一定了解，不够人性化。另外值得批评的是，软件会没有提示地自动安装“播霸网络电视”、雅虎助手和多多QQ表情软件，笔者惊叹其为用户想得“周到”。

五、缺少特色——金山模拟光驱

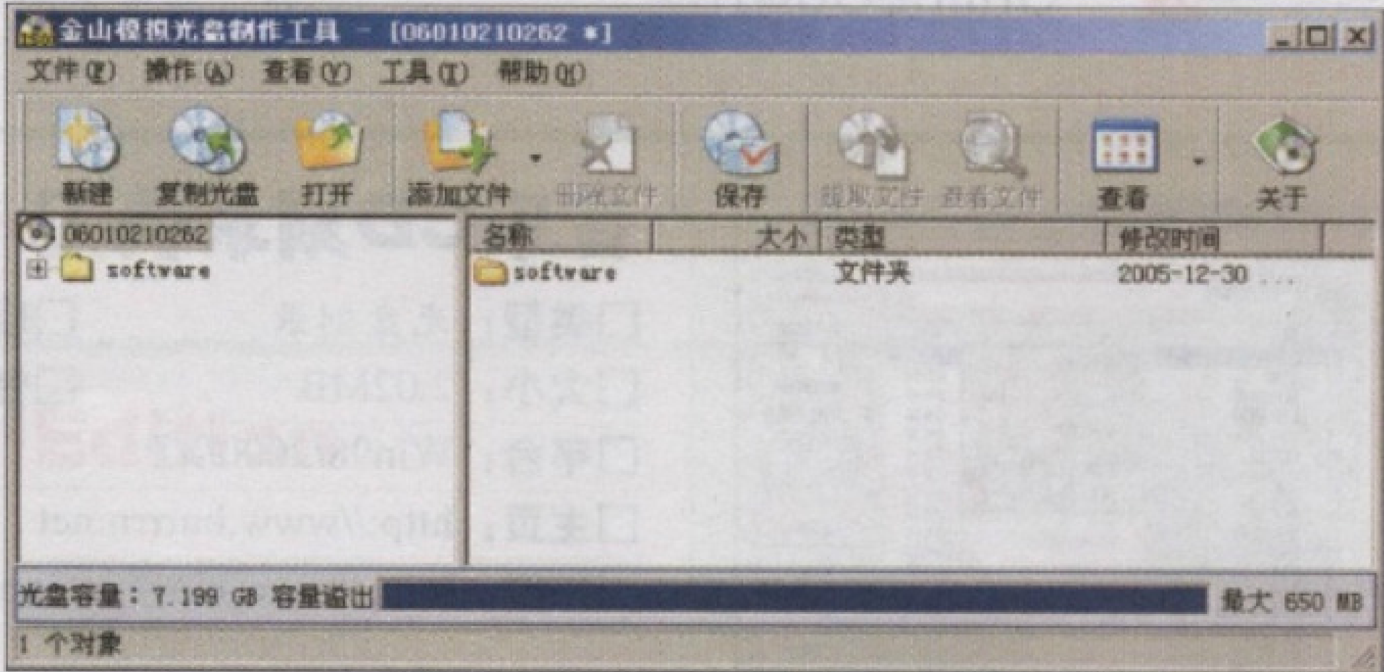

作为镜像文件管理用途还是不错的

金山模拟光驱作为金山游侠V的附属软件之一，现在也可在网上下载共享版本，它支持ISO、VCD等多种常用虚拟光盘格式。可快速创建自己的虚拟光驱，最多支持17个虚拟光盘同时工作。

金山模拟光驱的软件界面非常简洁，创建光盘镜像和插入镜像都有明显的按键，同时在托盘上也会出现金山模拟光驱的图标，通过鼠标右击该图标可方便地进行操作。值得注意的是：添加光盘镜像实际只是添加到光盘列表，用户仍需在列表中选择要使用的镜像。用户可在光盘列表用大图标、小图标、列表或详细资料4种方式查看，从而起到较简单的光盘镜像管理作用。金山模拟光驱设置功能也很简单，只有设置自动分配或手动指定虚拟光驱盘符。


设定虚拟盘符，用处不大

金山模拟光驱还可以制作虚拟光盘（点击“文件”→“创建光盘”），可能是由于发布较早的缘故，只支持650MB的CD盘片容量，超出则提示容量溢出，不过仍然可以保存为ISO文件，且可正确读取。而通过“操作”→“复制光盘”还可以制作物理光盘的镜像，但整体而言，功能并不丰富，缺少光盘格式等选项。


制作虚拟光盘，只是功能稍显简单

总的来说，金山模拟光驱作为金山游侠的附带软件，具有的功能可满足一般用户的使用需求，操作也非常人性化，几乎所有人都可以快速上手，支持的镜像种类也足够用户使用，具备简单的管理功能也是不错的。但相对简单的功能、缺少对加密光盘镜像制作和读取的支持是它的不足，相对其他软件，金山模拟光驱缺少足够吸引用户的特点。

六、结语

对于虚拟光驱这类软件来说，游戏玩家对它的接触可能更多一些，除本文介绍的4款软件外，其实还有很多这类软件，比如Virtual CD、Paragon CD-ROM Emulator等，它们功能上的差异其实微乎其微，更多的差别体现在对加密光盘的支持上。同时，需要提醒用户注意，虚拟光驱软件的卸载很容易导致问题的产生，如：虚拟光驱产生的盘符无法删除等现象，建议用户正确删除此类软件以避免问题的出现。

工具快报

各位看官拿到这期杂志的时候就要过春节了，在这里恭祝大家新春快乐、身体健康、万事如意！对中国人来说，春节才意味着新年的开始。2006年有许多大事件要发生，其中有备受游戏爱好者关注的索尼PS3的发布、球迷期盼的世界杯开幕……在软件市场上也有不少重磅作品出现——首当其冲的就是微软的Windows Vista，希望届时Vista对硬件配置要求不要太高，带给我们比WinXP更多的惊喜，同时也希望它不要跳票。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



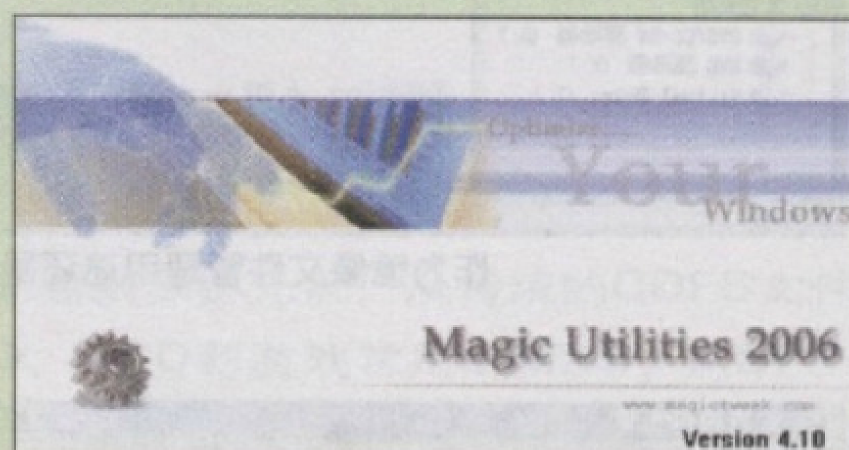
华丽的系统工具包——Magic Utilities 2006

□类型：系统工具　□版本：4.1
□大小：1.7MB　□性质：共享（15天试用期）
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.magictweak.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200603/mgutil.exe

Magic Utilities是一款界面非常华丽的系统管理维护工具，具备卸载管理、启动加载项管理和系统进程管理三大功能，使用起来也很方便。它可让你简单、安全地卸载程序，检查和管理开机后自动运行的程序（还可显示系统和隐藏进程）。软件支持拖拽操作，当你将一个文件拖到Magic Utilities桌面图标上时，程序会自动分析你的操作；可自动检测注册表中损坏的文件、软件卸载后的残余文件；能全面控制所有程序的卸载信息，查看、编辑、删除和添加条目到启动配置；另外，软件可列表显示所有正在运行的程序，允许强行退出僵死程序。新版本对软件界面进行了改进，新的界面更漂亮和直观；对各功能模块进行了增强，提高了程序的稳定性和安全性；另外，新版本对恶意进程的检测能力进行了很大的改进。

注：官方简体中文语言包下载为http://www.magictweak.com/download/mgutil/chinese_gb/chinese_gb.exe

点评：Magic Utilities的强大功能一点也不比其华丽的界面逊色，这与老牌系统增强软件System Mechanic所走的路线一样，推荐大家下载使用。

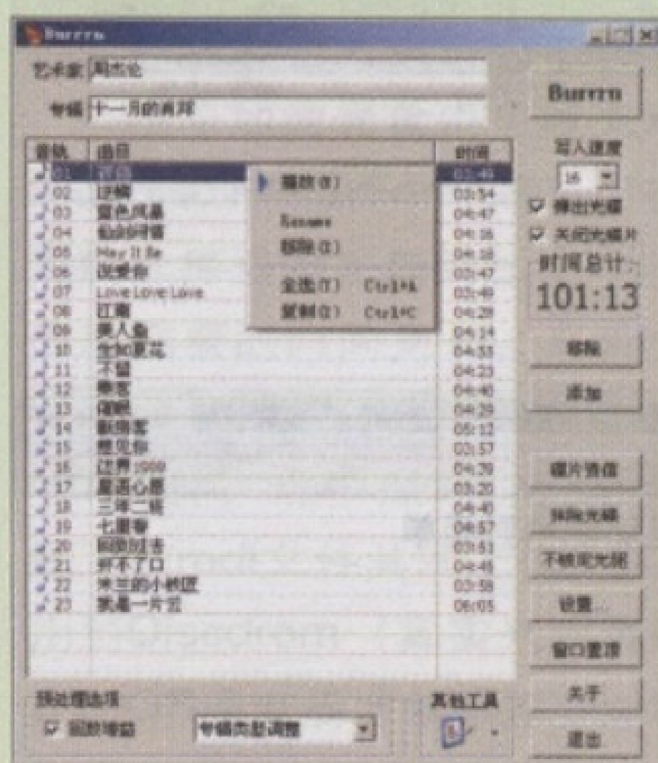




同类软件很多，选一款适用的吧

音乐CD刻录快刀——Burrrn

□类型：光盘刻录　□版本：1.14
□大小：2.02MB　□性质：免费
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.burrrn.net
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200603/burrrn_package.exe

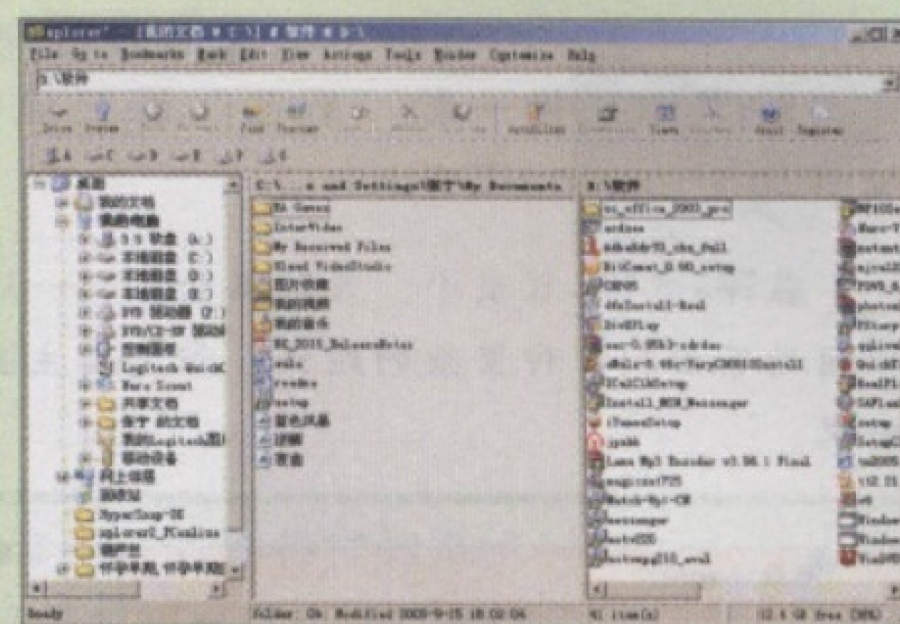


操作简单而还原性好，为什么不用？

在互联网飞速发展的时代，“共享”精神已经得到了空前的推崇。如果你想把从其他音乐爱好者那里分享到的音乐CD（以APE等格式保存）刻录保存，就需要一款好用的工具软件，而APE等格式的还原刻录曾经让许多人都感到头痛。今天给大家介绍一款小巧强悍的音乐CD刻录软件——Burrrn，它支持WAV、MP3、MPCOGG、AAC、MP4、APE等多种格式的音乐文件还原刻录，功能非常强大。Burrrn界面非常简洁，支持包括简体中文在内的多语言界面，国人使用起来会倍感轻松，只需将音乐文件拖放到软件的文件列表中，然后点击“Burrrn”按钮即可开始音乐CD的刻录。相信有了Burrrn这把“快刀”的帮助，你能尽情享受美妙音乐带来的愉悦。

点评：简单明快，这就是Burrrn留给笔者最深的印象。面对这样的“快刀”，音乐爱好者没有理由不喜欢上它。

Windows资源管理器替代者——xplorer2

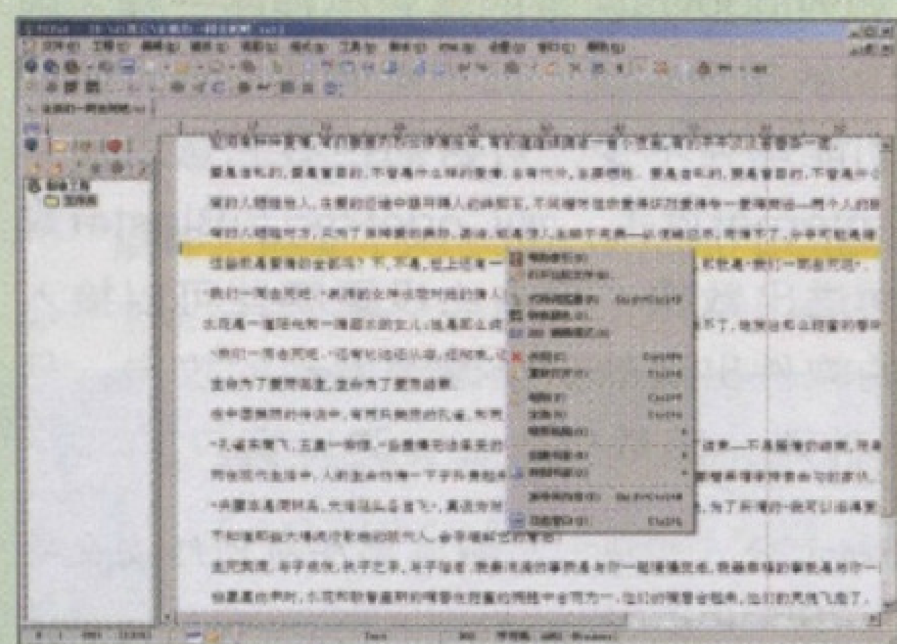

资源管理器的风格，功能更是没得说

□类型：系统增强　□版本：1.4
□大小：1.02MB　□性质：共享（21天试用期）
□平台：Win9X/2000/XP/2003
□主页：http://www.netez.com/xplorer2/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200603/xplorer2.zip

众所周知，针对Windows自带的功能单薄的记事本、计算器等小程序，市面上有很多替代软件，而Windows资源管理器也一样，今天给大家介绍一款刚出现不久的资源管理软件。和同类软件Total Commander一样，xplorer2也使用双文件夹窗口浏览模式，方便用户在不同文件夹之间进行复制、移动、对比等操作；支持像Mxthon浏览器一样的多标签浏览功能，可在一个窗口中建立多个文件夹的浏览标签；具备强大的文件预览功能，实用且灵活；文件复制功能可进行如命名、报错和属性的清除等细节调整；另外，xplorer2还支持文件过滤和规则过滤，提供了临时文件容器功能。

点评：即使和老牌资源管理器软件Total Commander相比，xplorer2也毫不逊色，推荐大家下载使用。

文本编辑——PSPad


好用是好用，不过庞大了点



□类型：文本编辑　□版本：4.5
□大小：3.03MB　□性质：免费
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.pspad.com/en/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200603/pspad450inst_en.exe

PSPad是一款完全免费的文本编辑工具，集UltraEdit、Editplus和EmEditor等编辑工具的众多优点于一身，可实现多文件编辑、Project支持、语法高亮、彩色显示、HEX编辑、内置FTP功能等；另外还集成了多款使用工具，如文本比较、代码浏览器、ASCII代码表、颜色面板、颜色转换器、屏幕取色、剪贴板监视器、命令行、MD5校验、进制转换器和表达式求值等，利用其剪辑（Ctrl+Space）和自动完成（Ctrl+J）功能，能帮助你快速高效地生成部分代码。新版本应广大用户的呼声，加入了对Unicode的支持，另外对程序进行了很大的改进和增强，大家不妨试试看。值得一提的是，PSPad内置对简体中文的支持，对国人来说非常方便。

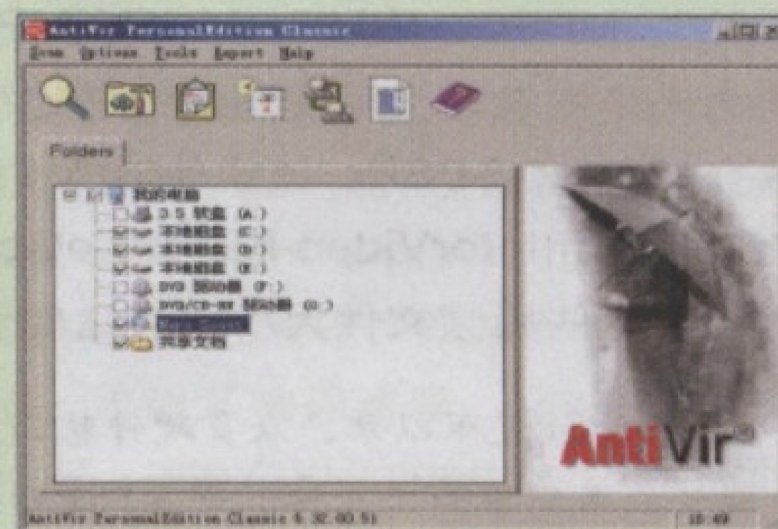
点评：PSPad综合了多款文本编辑工具的优点，开发者又孜孜不倦地对其进行改进和增强，深受程序员的喜爱，其前途一片光明。

病毒防护伞——AntiVir PersonalEdition



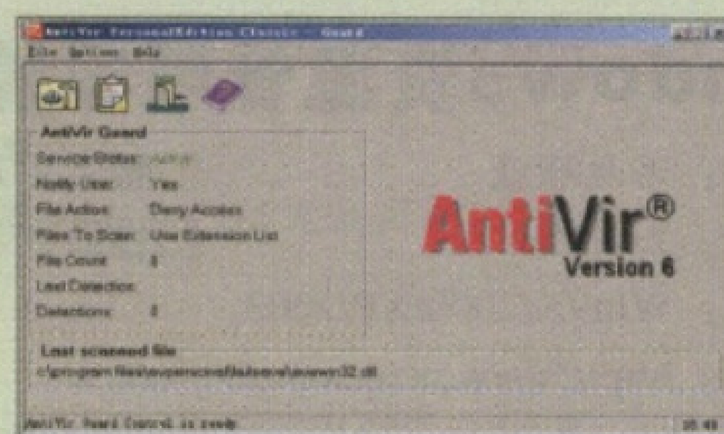
□类型：反病毒软件　□版本：6.32
□大小：8.09MB　□性质：免费
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.free-av.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200603/avpe.rar

AntiVir PersonalEdition是由德国著名安全软件公司H+BEDV开发的一款优秀的个人版杀毒软件，功能十分强大并且完全免费。AntiVir PersonalEdition的界面简单明快，选择点击“File”下拉菜单的“Star AntiVir main program”即可进入查毒功能窗口，在这里选择需要进行扫描的路径下就可以进行病毒的查杀。该软件可以检测和清除超过8万种病毒，支持在线病毒库更新，另外还提供病毒资料查询、计划任务提醒和日志管理等功能。值得一提的是，AntiVir


简单小巧的安全工具

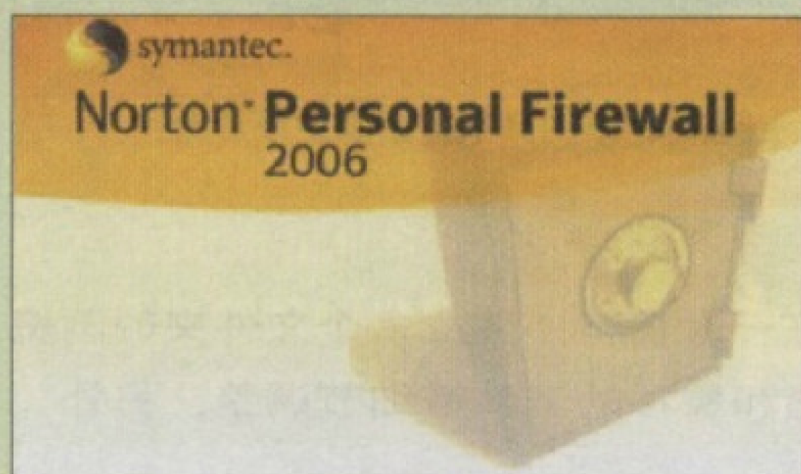
PersonalEdition占用系统资源非常少，病毒查杀速度和准确性都很高。如果你想换一款“轻盈”而又值得信赖的杀毒软件，不妨试试AntiVir PersonalEdition！

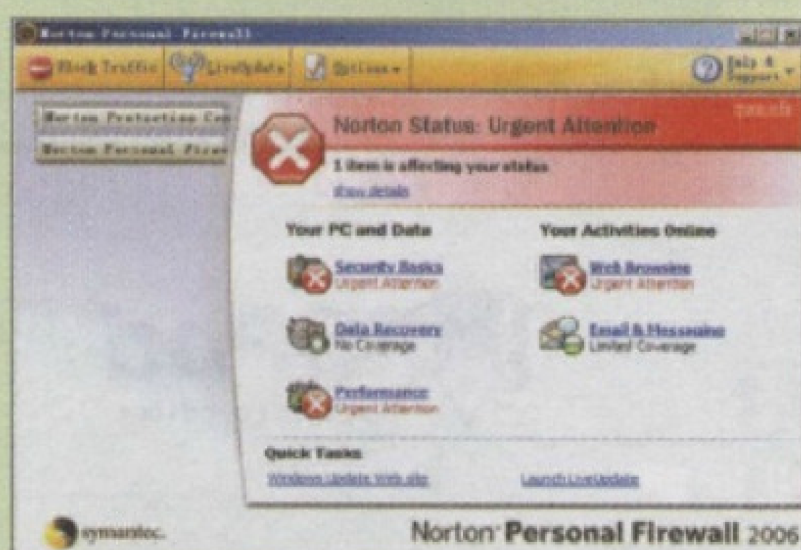
点评：“麻雀虽小，五脏俱全”——这款来自德国的杀毒软件虽然没有华丽的界面和各种繁杂的组件，但是其主要功能足以满足个人用户反病毒的需求。



正在扫描

安全之盾——Norton Personal Firewall





保持着诺顿一贯的风格（庞大但值得信赖）

□**类型：**防火墙　□**版本：**2006
□**大小：**23.1MB　□**性质：**共享（15天试用期）
□**平台：**Win2000/XP
□**主页：**http://www.symantec.com
□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200603/NPF06900.exe

作为Symantec公司的招牌安全软件，Norton Personal Firewall于最近发布了最新的2006版本。也许有人会问，Windows XP SP2不是集成了防火墙么，为什么还要推荐诺顿的产品呢？正如Windows附带的其它小程序一样，内置防火墙的功能还是很单薄，对要求较高的用户来说，远不能满足安全方面的需要。Norton Personal Firewall 2006功能增强不少，可自动拦截恶意入侵，保护你的隐私和数据安全；可自动检测Internet攻击，如CodeRed和Blaster蠕虫等；软件可监控和调整所有的Internet进出数据；可自由设置哪些可以接入Internet；可抵御利用那些没有打补丁的软件出现的安全漏洞发动的攻击；另外，软件还可阻止未经授权的机密信息外泄，阻截广告栏和弹出窗口。

点评：赛门铁克公司每年定期发布的安全软件大作，无论功能还是对资源的占用都十分“可观”，推荐那些对网络安全要求较高的用户安装使用。

PSP玩家的福音——InterVideo iVideoToGo

□**类型：**视频处理　□**版本：**1.0
□**大小：**55MB　□**性质：**共享（14天试用期）
□**平台：**Win2000/XP
□**主页：**http://www.intervideo.com
□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200603/iVideoToGo_PSP.exe



在刚刚过去的2005年，市场中最受瞩目的电子产品当属索尼公司出品的新一代掌机PSP。凭借色彩绚丽的游戏画面和丰富全面的多媒体功能，PSP已被越来越多的国内玩家喜爱。很多玩家都喜欢将电影等视频文件拷贝到PSP中欣赏，但让人头疼的问题也随之出现了，那就是各类视频文件的转换。这里推荐InterVideo iVideoToGo，它是著名的WinDVD开发公司针对PSP推出的一款视频转换工具。InterVideo iVideoToGo的界面非常简单友好，用户可在一个窗口中快速高效地完成全部处理工作，只需3个简单步骤，即可对DVD和视频文件进行平滑、无损效果的格式转换。该软件提供对目前主流视频文件格式的全面支持，包括DVD视频、AVI、MPEG、WMV、MOV、MP4、DivX、ASF、DVR-MS和3GP等；另外它还为未来做准备，可使用最先进的视频格式——H.264转换视频，质量令人惊讶并且100%兼容PSP；该软件转换速度也同样令人满意，是市面上最快的转换工具之一。利用InterVideo iVideoToGo，各位PSP玩家可快捷地得到高质量的视频，而且这些视频文件大小也会让你满意。

点评：PSP发布以来，众多硬件软件厂商就纷纷开发与之配合使用的配件和工具软件，能让众多商家为之折腰，可见PSP的成功和受欢迎程度。这款软件系出名门，当为PSP的最佳搭档。


PSP的好搭档

多媒体管理专家——Ashampoo Photo Commander



□类型：多媒体管理　□版本：4.0
□大小：17.1MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win2000/XP/2003
□主页：http://www.ashampoo.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200603/apc.exe

现在的PC硬盘中被人们填充了越来越多的多媒体文件，从图像、电影到音乐，各种各样的格式都有，这样就带来了问题——如何方便地管理它们。通常你会安装许多专用软件来打开音乐、视频和图像文件，但这样会让人感到疲惫，尤其对那些多媒体制作者来说。Ashampoo Photo Commander就是一款旨在解决这个难题的优秀工具软件，它内置对包括简体中文在内的多语言界面显示支持，支持超过50种图像、音乐和视频文件格式，可用它方便地管理各种多媒体文件，除管理、浏览和欣赏这些文件外，Ashampoo Photo Commander还可执行大多数常用的编辑处理工作，这样大大提高了多媒体文件处理效率，无需频繁地切换其它软件。4.0版本增加全新的配置向导，新增音频文件夹文件浏览模式；新增图像调整控制中心，红眼清除工具更新到2.0版本；新增右击关联菜单和易于使用的鼠标工具；采用全新向导助手和屏幕捕捉向导；新的插件系统可增加对新文件格式的支持。


多功能的管理工具，不必担心歌曲电影太多了

注：30天试用期Key为APHCB0-100003-5CD2C9

点评：安装了Ashampoo Photo Commander这个多面手后，相信你在面对硬盘中繁杂的多媒体文件时，不会再感到头疼了。

软件升级快报

Winamp 5.12：老牌MP3播放器。新版本增加对Windows Media Video（带有DRM）的支持；新增对HE-AAC MP4/M4A文件的支持；改进了一些插件功能；改进了可视化效果数据计算；优化了“皮肤”引擎；更新了Sonic CD引擎、libmp4v2和Coding Technology AAC+ Decoder；修正了众多Bug。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp512_full.exe。

HyperSnap 6.0：著名截图工具软件（原名HyperSnap-DX）。新版本最大的改进就是增加了对TextSnap技术的支持，可以从不能使用复制/粘贴命令的屏幕位置截取可编辑文本，另外还有一些其它方面的增强。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/HS6Setup.exe。

PowerDVD 6.0.2003e Patch：著名的DVD播放工具PowerDVD 6发布的最新补丁。该更新解决了播放DTS 96kHz/24bit音效时，切换至CLVS或DVS会产生杂音的问题；修正了切换至6声道或更多声道音箱时，声音会重复播放的问题；解决了播放DivX文件时，无法使用数码放大和Pan & Scan功能的问题；修正了无法正确播放由2个视频流所组合的M2V文件的问题；修正了在连续进行画面捕捉时，无法正常操作的问题；解决了在播放H.264文件时启动速度较慢的问题；修正了播放DVD-Audio、DVD VR和WMV-HD光盘时的一些问题。下载地址：http://tw.cyberlink.com/multi/download/dl_patch_252_1_CHT.html。

Microsoft .NET Framework 2.0：微软推出的建立、部署和管理各种Web服务的软件环境。新版本提供了改进的缓存、使用ClickOnce改进了应用程序部署和更新、通过ASP.NET 2.0控件和服务对最广泛的浏览器和设备提供更强大的支持，从而提高了可扩展性和性能。下载地址：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=0856eacb-4362-4b0d-8edd-aab15c5e04f5&DisplayLang=en。

PowerStrip 3.63：小巧精悍的显卡优化调整工具。新版本修正了对GF6像素时钟的支持，新增对ATI X1000和S3 Chrome20的预支持，新增Volari定制分辨率的支持。下载地址：http://www.entechtaiwan.com/files/pstrip-i.exe。

Google桌面2.0：由著名的搜索引擎Google出品的桌面增强工具。新版本增加辅助工具，可显示新邮件、天气情况和股票信息、个性化新闻和RSS/Atom供稿源及其他信息；新增快速查找功能；扩展了Outlook集成；可搜索更多内容，可对索引加密。下载地址：http://desktop.google.com/zh/index.html。

DivX 6.1：功能强大的视频编解码程序。新版本编解码器引入多线程支持，在超线程、双核心和双CPU系统下可获得更好的性能；新增优化编码模式，用于平衡视觉质量和性能；改善了编码速度；DivX Player整合了新的Burn-to-Disc功能，可刻录DivX碟片，新增媒体管理器。下载地址：http://download.divx.com/divx/DivXPlay.exe。

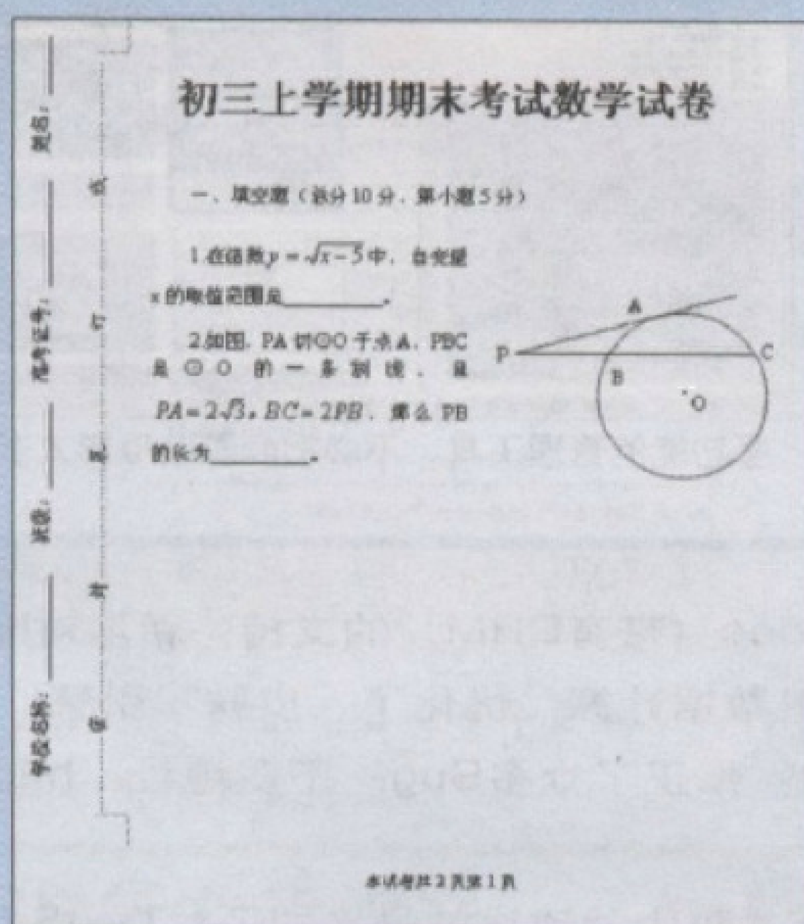
Microsoft Office Word 2003

Word域应用实例连载（四）

用Word制作试卷

■重庆 烟波

笔者上学时，平时考试的卷子都是老师辛辛苦苦刻在蜡纸上，然后油印分发。只有在全县统一的期末考试中才能看到清晰工整的铅印卷，现在就不一样了，电脑的普及使得每位老师都能轻松制作个性化的铅印卷。对于普通用户来说，Word是最方便的试卷制作工具，下面以数学试卷的制作为例来介绍。


初三上学期期末考试数学试卷

一、填空题（总分10分，每小题5分）

1.在函数$y=\sqrt{x-5}$中，自变量x的取值范围是______。

2.如图，PA切⊙O于点A，PBC是⊙O的一条割线，且$PA=2\sqrt{3}$，$BC=2PB$，那么PB的长为______。

本试卷共2页第1页

图1

这份试卷主要包括这样几个部分：文字、图形和公式，其中后两个部分也是试卷制作的难点，另外页码设置和密封线制作也需要专门进行处理。我们先启动Word 2003，新建一个文档，然后将试卷中的相关字符输入其中（图1）。

一、页码设置

试卷通常是A3幅面，分两栏，每栏下面都要显示出如图2所示的页码，我们用域来实现这种页码效果，但它不能用常规的插入页码的命令。

第 1 页本试卷共 2 页

图2

1.单击“文件”→“页面设置”菜单项，打开“页面设置”对话框，在“纸张”标签中，选中A3纸，在“页边距”标签中，将“方向”设置成“横向”，点“确定”后返回（图3）。单击“格式”→

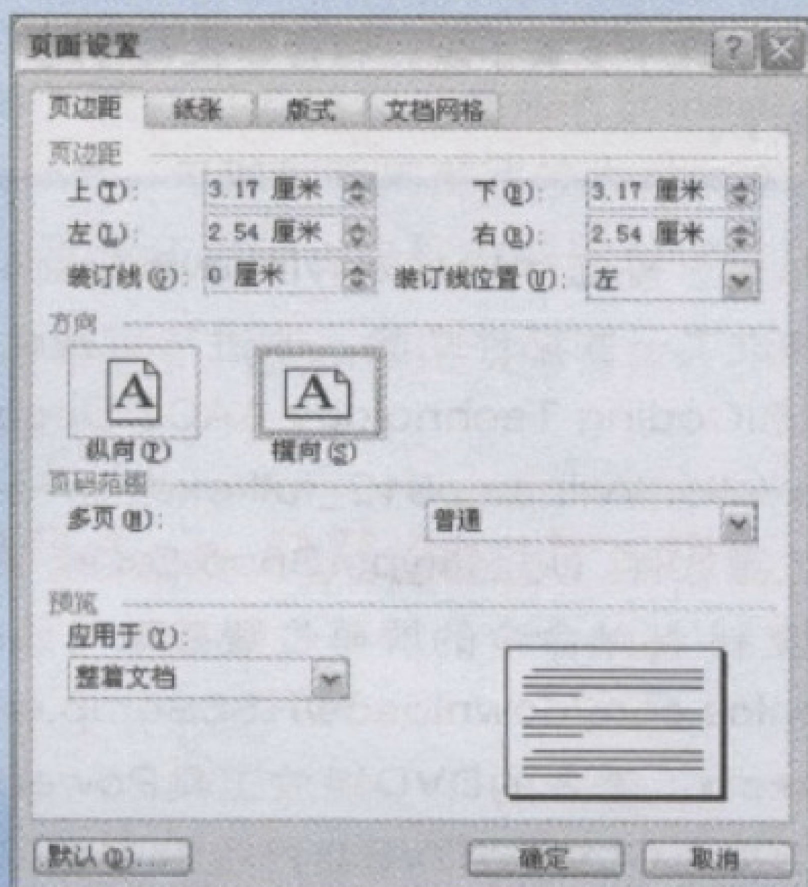


图3



图4



图5

“分栏”菜单项，打开“分栏”对话框（图4），选中“两栏”样式，调整好栏间距，单击“确定”返回。单击“视图”→“页眉和页脚”菜单项，进入“页眉和页脚”编辑状态，此时系统自动展开“页眉和页脚”工具栏（图5）。

2.单击工具栏上的“在页眉和页脚间切换”按钮，切换到“页脚”编辑区中，将光标分别置于左栏和右栏中间，然后进行下述操作：

对于左栏，先输入字符“第”，再按“Ctrl+F9”组合键输入第一个域记号（一对大括号{}），接着输入等于号（=）。

再按“Ctrl+F9”组合键输入第二个域记号，在第二个域记号中输入“page”，然后将光标移至第二个域记号右外侧，输入“*2-1”，再将光标移至第一个域记号右外侧，输入“页本试卷共”。

3.再按“Ctrl+F9”组合键输入第三个域记号，在第三个域记号中输入等于号（=），再按“Ctrl+F9”组合键输入第四个域记号，在第四个域记号中输入“NUMPAGES”，然后将光标移至第四个域记号右外侧，输入“*2”，接着再将光标移至第三个域记号右外侧，输入“页”。

全部输入完成后，输入的字符和域代码如图6所示。输入完成后，选中域代码，右击鼠标，在随后弹出的快捷菜单中，选“更新域”选

第{ ={ page }*2-1 }页本试卷共{ ={ NUMPAGES }*2 }页

图6

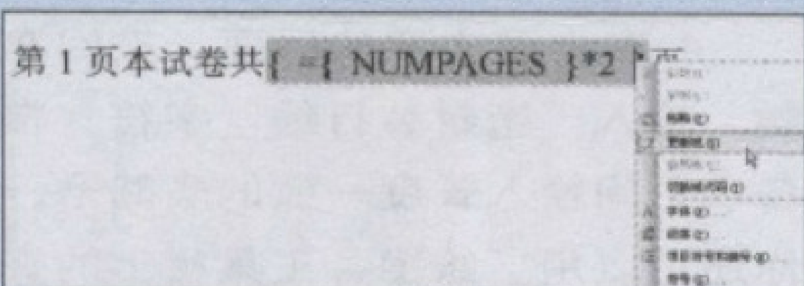


图7

项，我们所需要的页码就显示出来了（图7）。

提示： 上述域代码中，“NUMPAGES”用于统计整个文档的页面数目，“page”则显示当前页码。

4.右栏仿照上述操作，输入如图8所示的字符和域代码。



图8

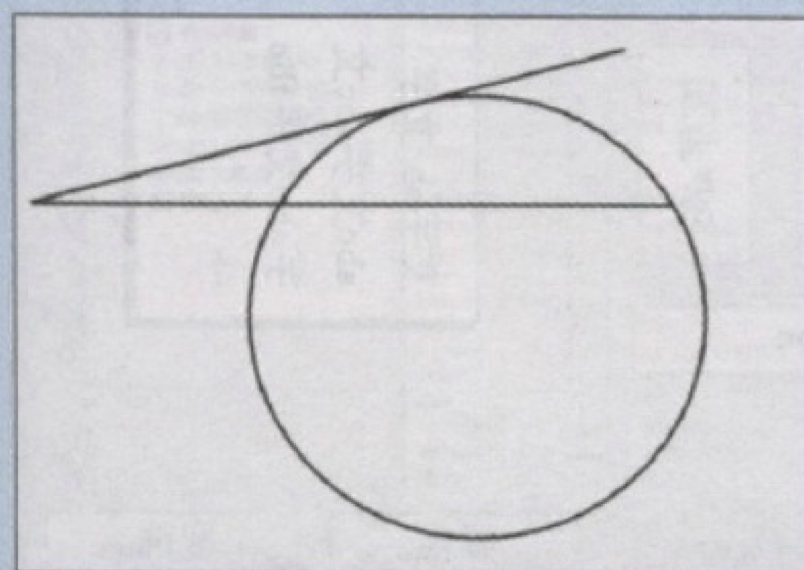
提示： 如果发现页码有错误，在页码区直接双击，即可快速进入“页眉和页脚”编辑状态，进行修改处理。

二、图形绘制

单击“视图”→“工具栏”→“绘图”菜单项，打开“绘图”工具栏，然后我们来绘制试卷中的几何图形。

1.选中工具栏上的“椭圆”按钮，然后按住Shift键，在文档中拖拉出一个大小合适的圆，再用“直线”按钮画出两条直线，如图9所示。在圆的中心输入一个点作为圆心，选中相应的图形对象，按住Ctrl键，然后按方向键，可实现对图形对象的微量移动，达到精确定位的目的。

2.用文本框输入图形中的标志


图9

字母，并将标志字母定位到相应位置上。右击文本框，在随后弹出的快捷菜单中，选“设置自选图形格式”选项，打开“设置自选图形格式”对话框（图10），在“颜色和

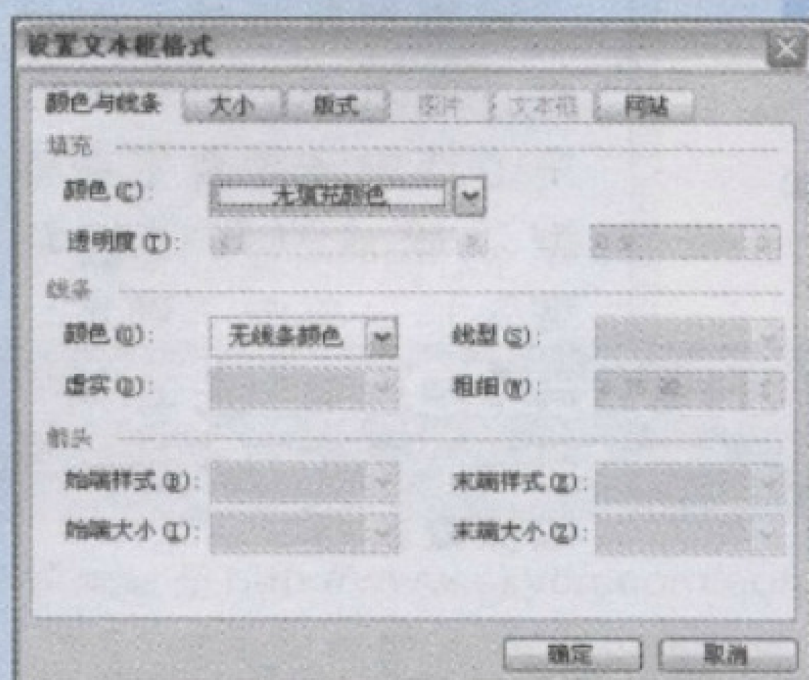


图10

线条”标签中，将“线条”设置为“无线条颜色”格式，单击“确定”返回，效果如图11所示。

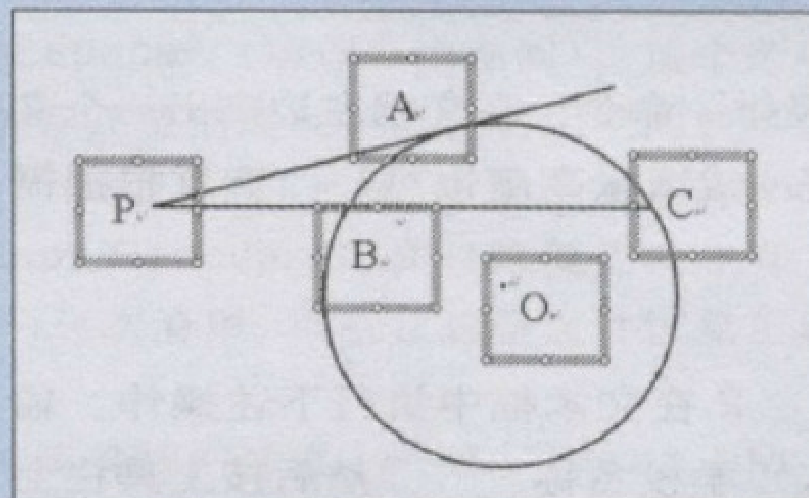


图11

3.单击工具栏上的“选择对象”按钮，然后在上述图形对象外围拖拉，框住所有对象，达到同时选中它们的目的。再右击鼠标，在随后弹出的快捷菜单中，选“组合

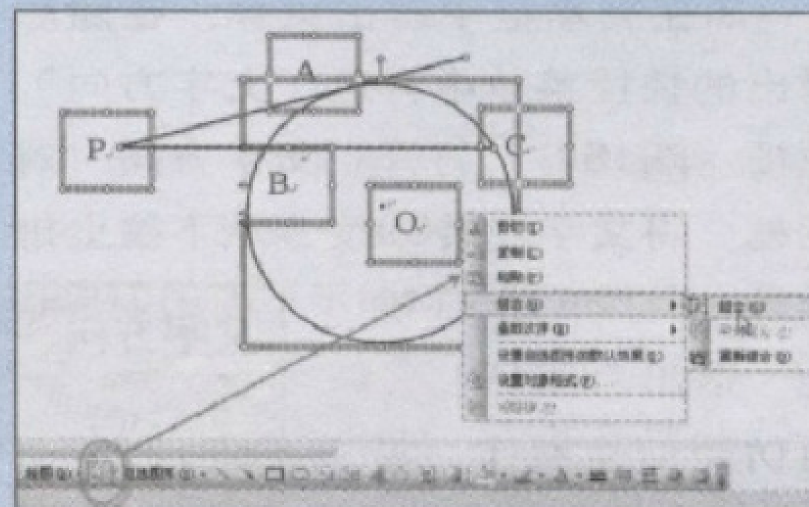


图12

→组合”选项，将它们组合成一个整体（图12），再定位到试卷中相应的位置上就行了。

三、制作公式

很多初学者不知道在Word中如何输入公式，其实只要调出“公式编辑器”事情就简单了，这里以输入前面填空题的方程为例。

1.单击“插入”→“对象”菜单项，打开“对象”对话框，切换到“新建”标签中，在“对象类型”下面，选中“Microsoft公式3.0”选项，单击“确定”按钮（图13），进入公式编辑状态，此时“公式”工具条随即被自动打开（图14）。

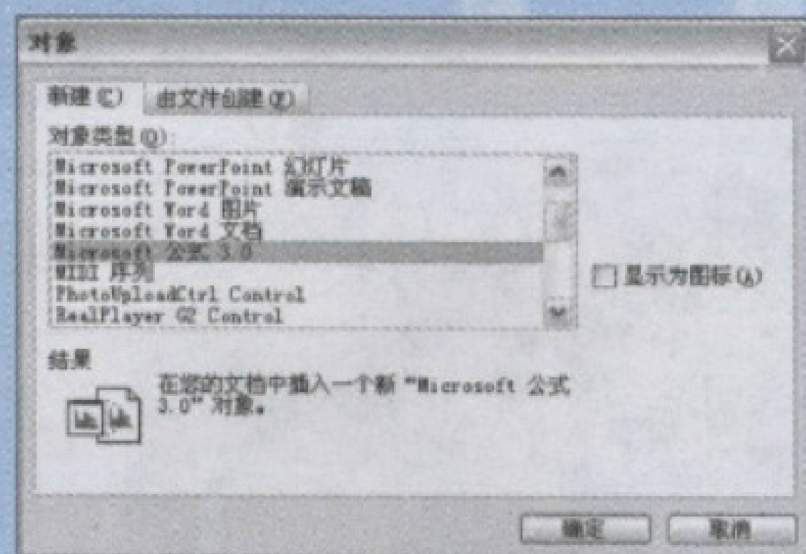


图13

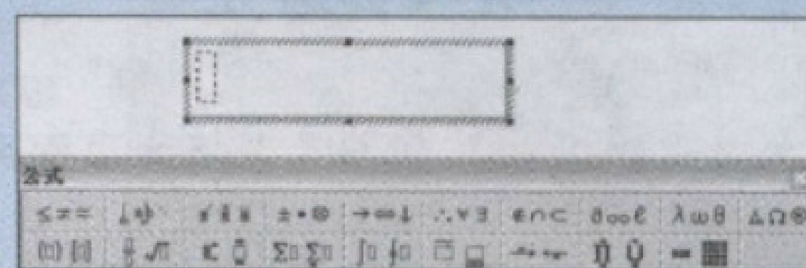


图14

2.在公式框中输入“y=”，然后单击“公式”工具栏的“分式和根式模板”按钮（图15），在随后

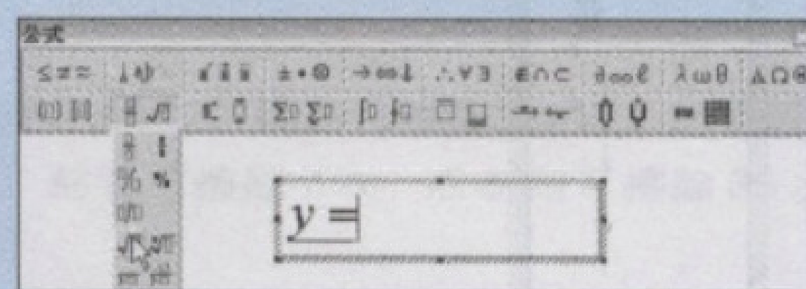


图15

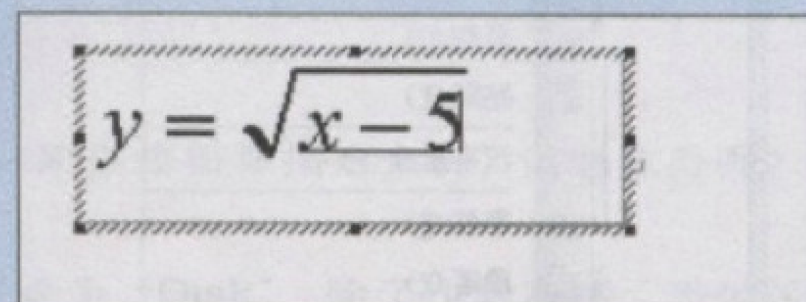


图16

弹出的下拉列表中，选择二次根式模板；再将光标定在根式中，输入字符“x-5”（图16）。

3.全部输入完成后，在公式编辑框的外围任意区域中单击一下，退出公式编辑状态。双击插入的公式，即可再次进入公式编辑状态，对公式进行编辑修改。插入的公式，实际是一种“嵌入

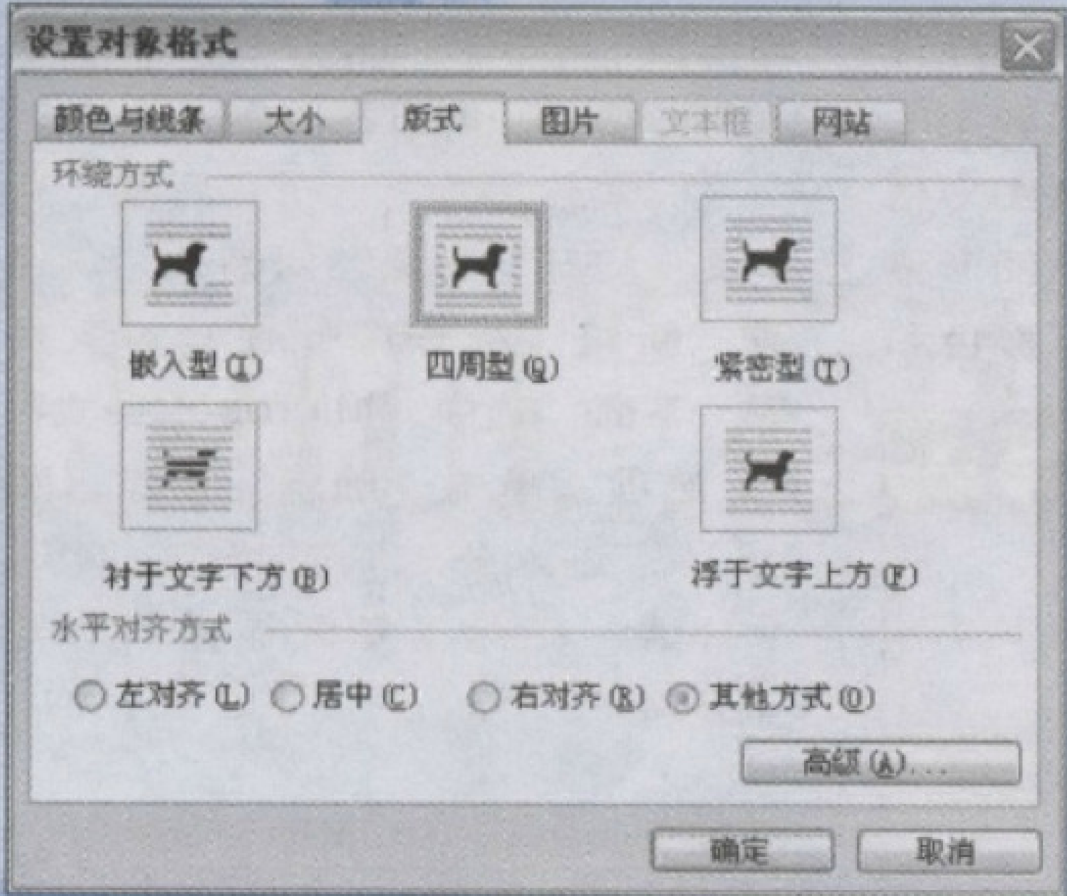


图17

式”版式的特殊图形格式，移动不方便，需要调整其版式。选中公式，执行“格式”→“对象”命令，打开“设置对象格式”对话框，进入“版式”标签中，选中一种非“嵌入型”版式（如“四周型”），单击“确定”后返回（图17），然后将公式定位到文档的合适位置就行了。

提示：如果觉得公式的大小不合适，可用拖拉法进行调整：选中公式，将鼠标移至公式右下角成双向拖拉箭头状时，按住左键拖拉即可（调整时，请不要改变公式图形的长、宽比例）。

四、制作密封线

1.单击“插入”→“文本框”→“竖排”命令，在文档左边拖出一个文本框，并将文本框长度调整为页面高度（或纸张高度也可），宽度根据需要调整。

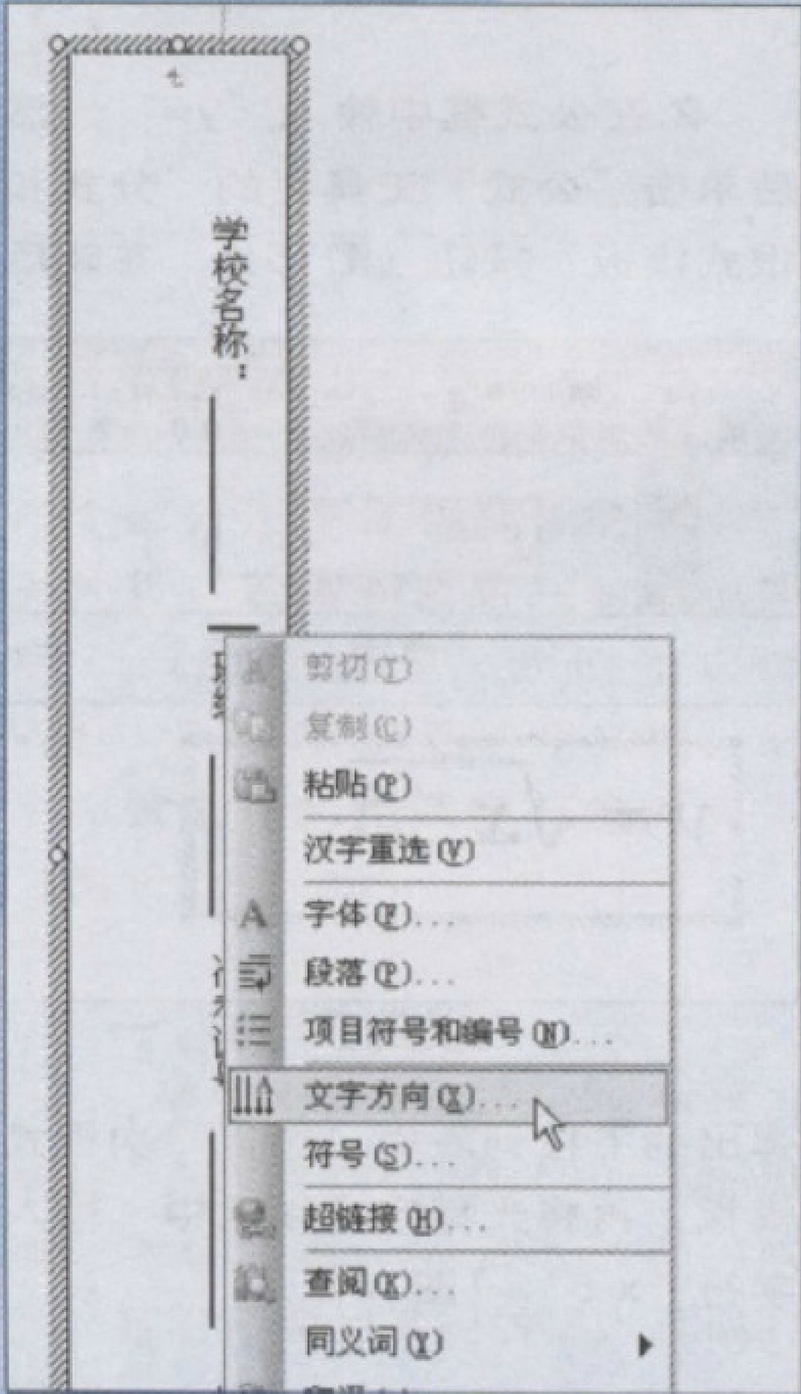


图18

2.在文本框中执行下述操作：输入“学校名称：”，然后按工具栏上的“下划线”按钮，再按若干次空格键输入一段下划线，最后再按一次工具栏上的“下划线”按钮，取消下划线格式。接着按照同样的方法依次输入“班级：”“准考证号：”“姓名：”等。

3.在文本框中右击鼠标，在随后弹出的快捷菜单中，选“文字方向”选项（图18），打开“文字方向”对话框，将文字左转90度，从下往上排的方式，单击“确定”退出（图19）。再仿照前面操作，将文本框边框线设置为“无线条颜色”格式，然后调整好文本框的大小和位置。

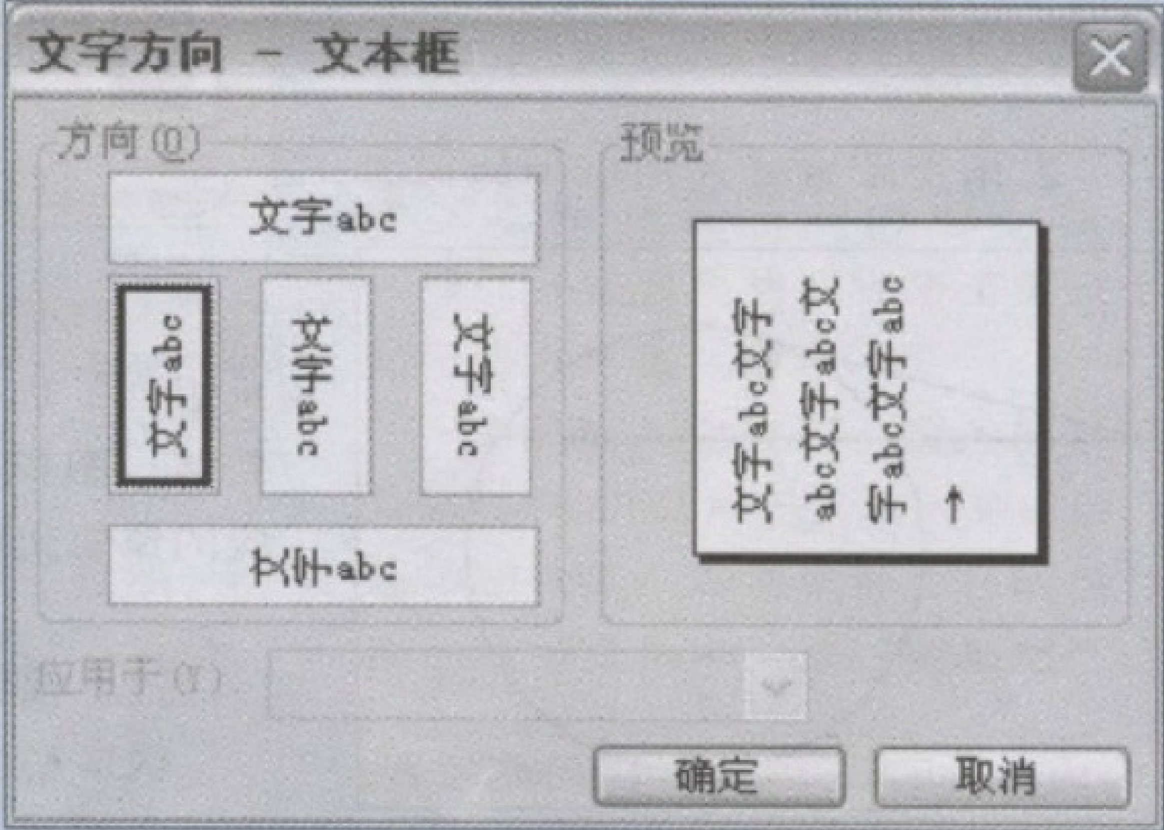


图19

4.在上面文字的后面，按回车键，输入“密封装订线”字符，在各字符间输入长度一致的省略号。你还可以用“绘图”工具栏上的直线按钮，画一条与页面同高的竖直直线，并用“绘图”工具栏上的“虚线线型”按钮，将该直线直接设置成一种虚线格式。接下来按住Shift键，然后分别点击上述文本框和直线，同时选中它们，再将它们组合成一个整体，试卷密封线就制作完成了。最后再调整一下整个试卷的布局，一份规范的试卷就制作好了。

五、保存为模板

执行“文件”→“保存”命令，打开“另存为”对话框，将“保存类型”选择为“文档模板”，取名（如“试卷”）保存为模板。在需制作试卷时，可执行“文件”→“新建”命令，展开“新建文件”任务窗格，选中其中的“本机上的模板”选项，打开“模板”对话框，双击“试卷”模板文件，即可新建一份空白试卷文档。

提示：进入“Templates”文件夹（通常位于C:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Microsoft目录下），将“模板.dot”文件备份保存，当重新安装系统后，将该文件复制到上述文件夹中即可直接调用。



编者按： 自从强调了文章中的图片使用问题以后，我刊来稿中大部分图片质量都有很大提高。这里再强调一下，图片是为了说明文章的内容而存在的，所以投稿用图应尽量配合稿件中的技术细节进行说明，这样才能把你的心得更准确直观地表现出来。

本期推荐文章

清理磁盘多面手——Clean Disk Security

■山东 ZT

顾名思义，Clean Disk Security（下载地址是http://www.skycn.com/soft/4284.html）是一款专门用来清理磁盘文件的小工具。老鸟们都知道，网上这类软件其实非常多，但若论起易用性和清理效果，Clean Disk Security绝对是其中的佼佼者。下面我们就来体验一下这款小工具。

一、文件清理"一窝端"

软件有个非常酷的黑色界面，**如图1**，首先在"Drive to secure"下拉列表中选择要清理的磁盘，然后在中间部分勾选要执行的清理操作，软件在默认状态下只选中了一项——"Clean standard free space"（清理自由空间）。这个选项也许会让部分用户迷惑，既然是自由空间，为何还要清理呢？其实自由空间并不如你想象的那样一片空白，上面"堆满"了文件"尸体"，这些"尸体"皆由不彻底的Windows文件删除操作造成。正是有了它们，Easy Recovery等文件恢复工具才有了恢复已删除文件的机会。现在，我们只要执行一次清理，就能让这些文件恢复工具彻底失效。

图1

除此之外，还有两个清理选项非常值得我们注意。一是"Clean file slack space"，它的执行效果类似于整理磁盘碎片，不过速度要比Windows自带的磁盘碎片整理程序快得多；二是"Process Plugins"，选中它可整理Windows的磁盘缓存。至于其它选项，例如清理回收站、清理Temp文件夹、清理IE历史记录、清理Cookies等都比较常见，笔者就不再赘述了。

最后在"Method"中选择清理模式，默认设置为"Simple 1 passes"（"简单"模式，最多可擦除6次），对普通用户来说，这已足够了。如果你的要求较高，也可选择"NIS"或"Gutmann"模式，前者可擦除7次，后者则可擦除35次，两者的擦除算法比"Simple"模式复杂得多，所以需要耗费更多时间。

注意："Test mode"是测试模式，这个模式可能会影响正常文件，有一定危险性，最好不要选择。

最后单击"Clean"即可开始清理。

二、清理也要"有的放矢"

刚才介绍的清理操作多少有点"苗草一块铲"的味道，而且非常耗费时间，如果你想擦除指定文件，该怎么办呢？下面笔者就来向大家展示Clean Disk Security的"温柔一面"。

单击主界面上的"View"按钮，会出现**如图2**所示的对话框，默认的查看方式为"Disk"，除了少数高手，恐怕没几个人能看懂那一大堆十六进制代码，赶快选中左上方的"Directories"吧，现在就一目了然了。界面上文件名为黑色的是正常文件，红色表示已删除文件，绿色表示文件夹，棕色则表示已删除的文件夹，选择要彻底擦除的文件或文件夹，单击"Erase(Del)"即可单"擦"它一个，如果你懒得查找，也可单击"Erase names of all deleted files"，擦除所有已删除文件。

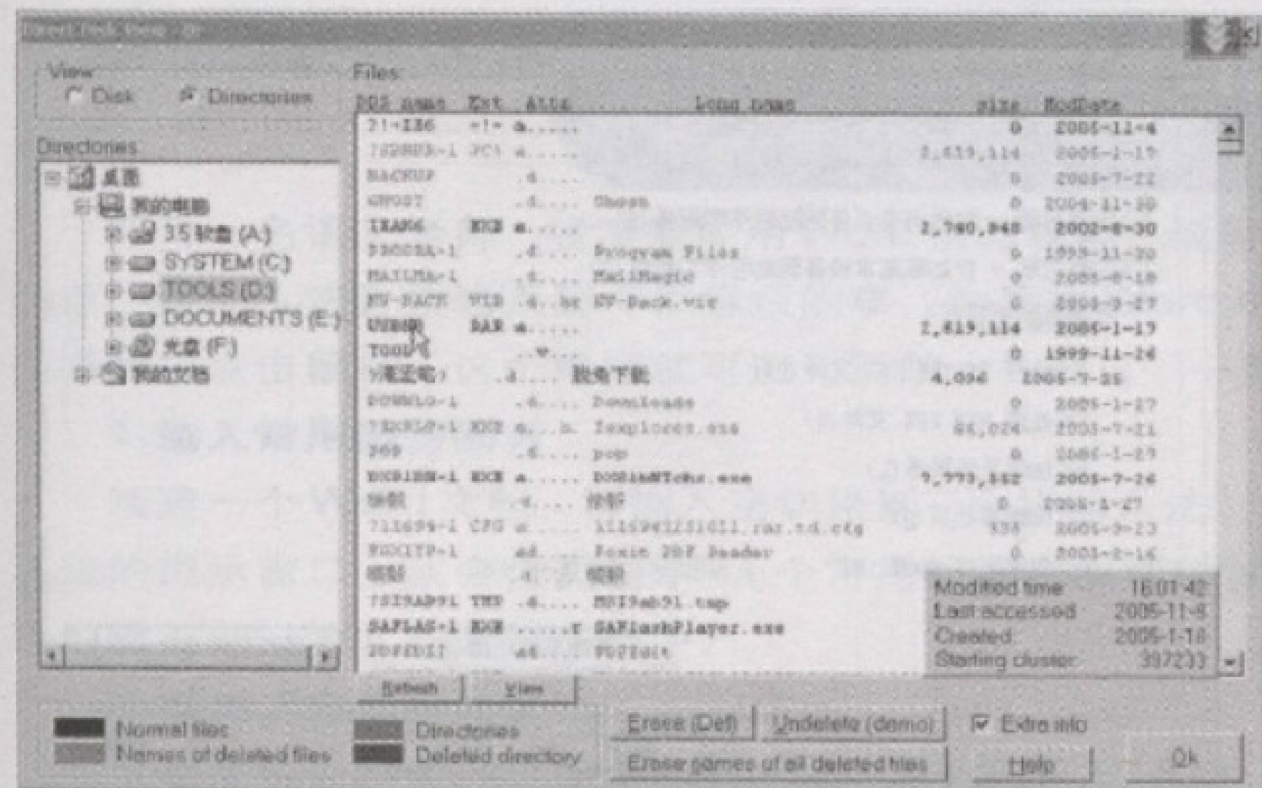


图2

另外，此磁盘清理工具居然还提供了文件恢复功能，选择已删除文件后，单击"Undelete"即可，不过此功能目前还处于Demo阶段，笔者试验了一下，发现其恢复成功率暂时还无法媲美Easy Recovery等专业工具。如果在紧急情况下，手上恰好没有专业的文件恢复工具，此功能还是值得一试的。

给系统作个“B超”

■湖北 尹飞

现在的新程序越来越多，系统里的启动项和进程中的东西也越来越多，其中不免会混进来一些恶意程序、病毒或木马。对于大多数初学者来说，搞明白系统启动项和进程里的东西到底是什么就不那么容易了。虽然Windows系统自带的系统配置实用程序（Msconfig）和任务管理器还算不错，但对于我们来说还是复杂了一点。以前在大软上也看到了不少好的软件，但要实现这两项功能基本上需要两个程序，而且比较好的大多是国外开发的英文软件，对于英文不好的朋友还是有些不便。

前些时候在网上免费下载了金山毒霸2006杀毒套装（简称毒霸2006），经过一段时间使用后发现，毒霸2006中金山反间谍2006下的进程管理器和启动项清理两个功能模块，就可比较好地实现我们所需要的功能。



图1

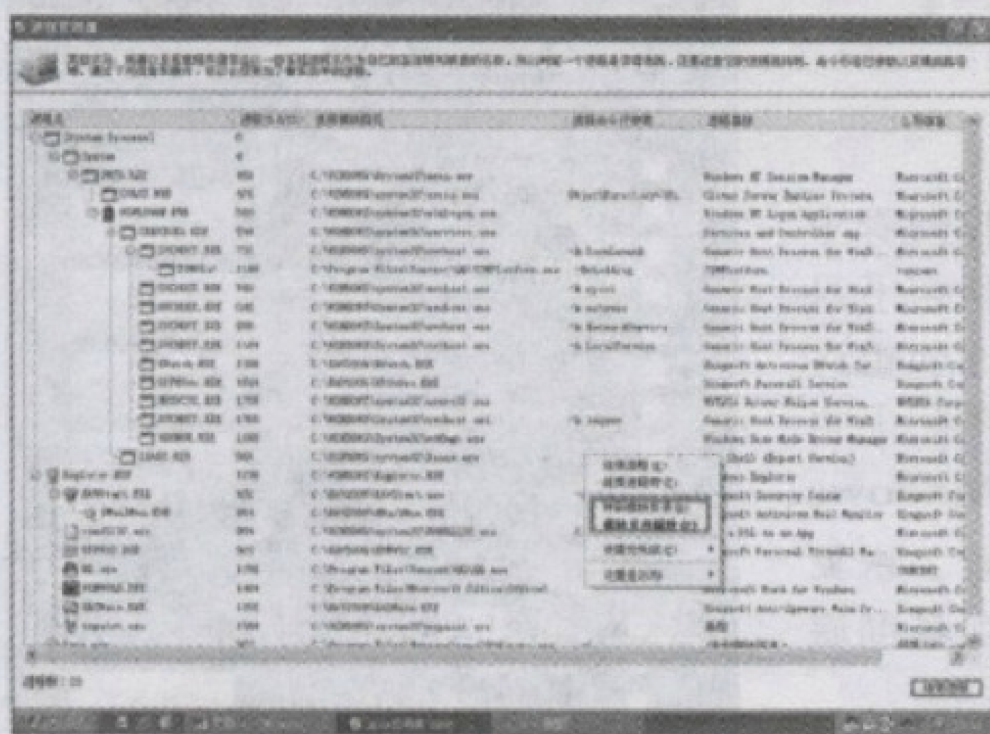


图2

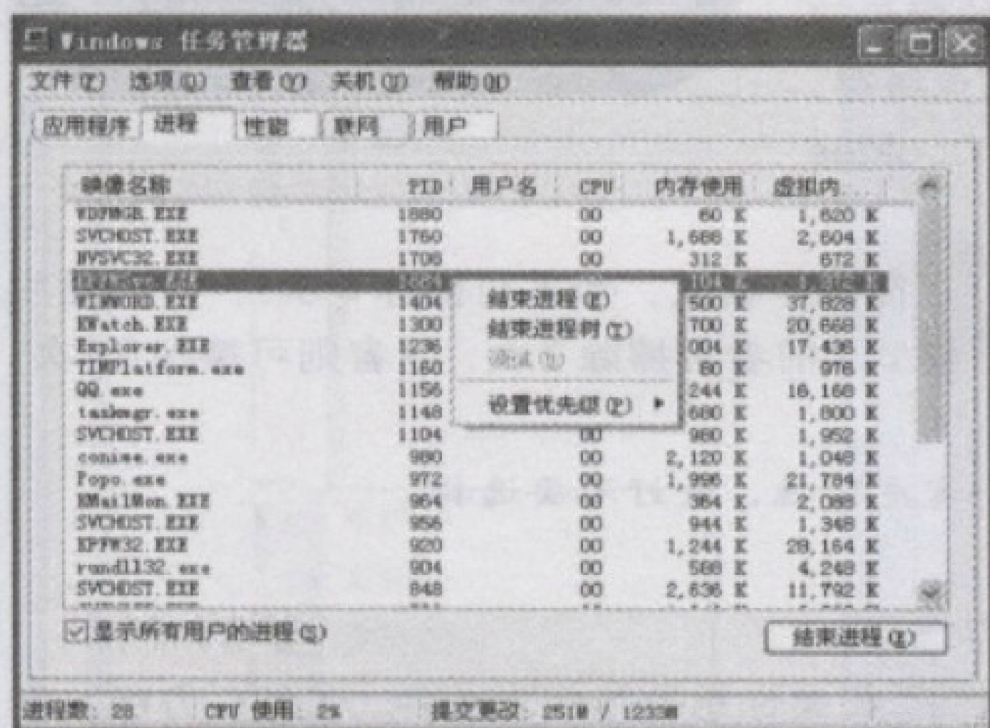


图4

首先要在开始菜单中启动金山反间谍2006（**如图1**），然后在金山反间谍2006的修复选项卡中分别选择进程管理器和启动项清理。

首先来看进程管理器（**如图2**）。它和Windows系统自带的任务管理器（**如图3**）相比差别还是比较大的，金山的进程管理器进程显示不仅表示出了进程间的关系，还多出了进程模块路径、进程命令参数、进程描述和公司信息几项，但少了常用的内存使用和CPU多少有些不便。金山进程管理器的右键菜单比Windows系统自带的任务管理器多了转到模块目录和模块文件属性两个选择（图2方框内），对于分析进程帮助很大。

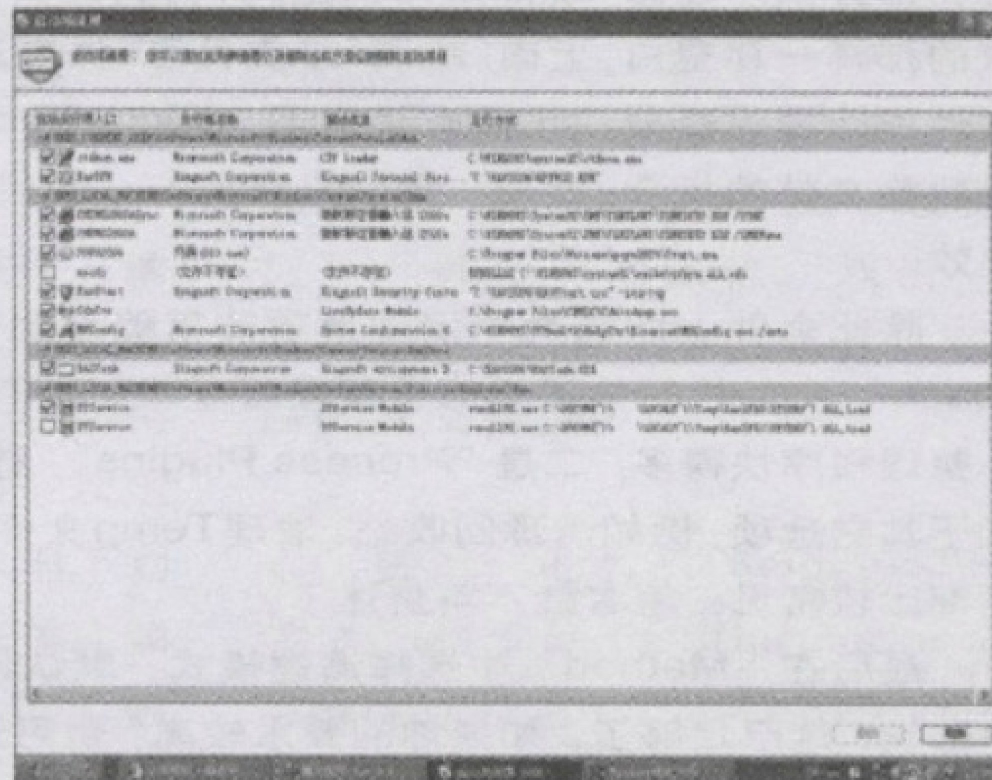


图3

金山启动项清理（**如图4**）与Windows系统自带的系统配置实用程序（**如图5**）相比显得更加简洁，在一个界面中将常用的启动选择一起列出，虽然功能比系统配置实用程序要差，但显示的内容个人认为还是比较实用的。

综合Windows系统自带的配置实用程序和任务管理器，以及金山反间谍2006中的进程管理器和启动项清理，我们就可知道系统启动时和运行时都有些什么程序在运行了。这样就可监督Windows都在干些什么，相当于给系统作了一个“B超”。

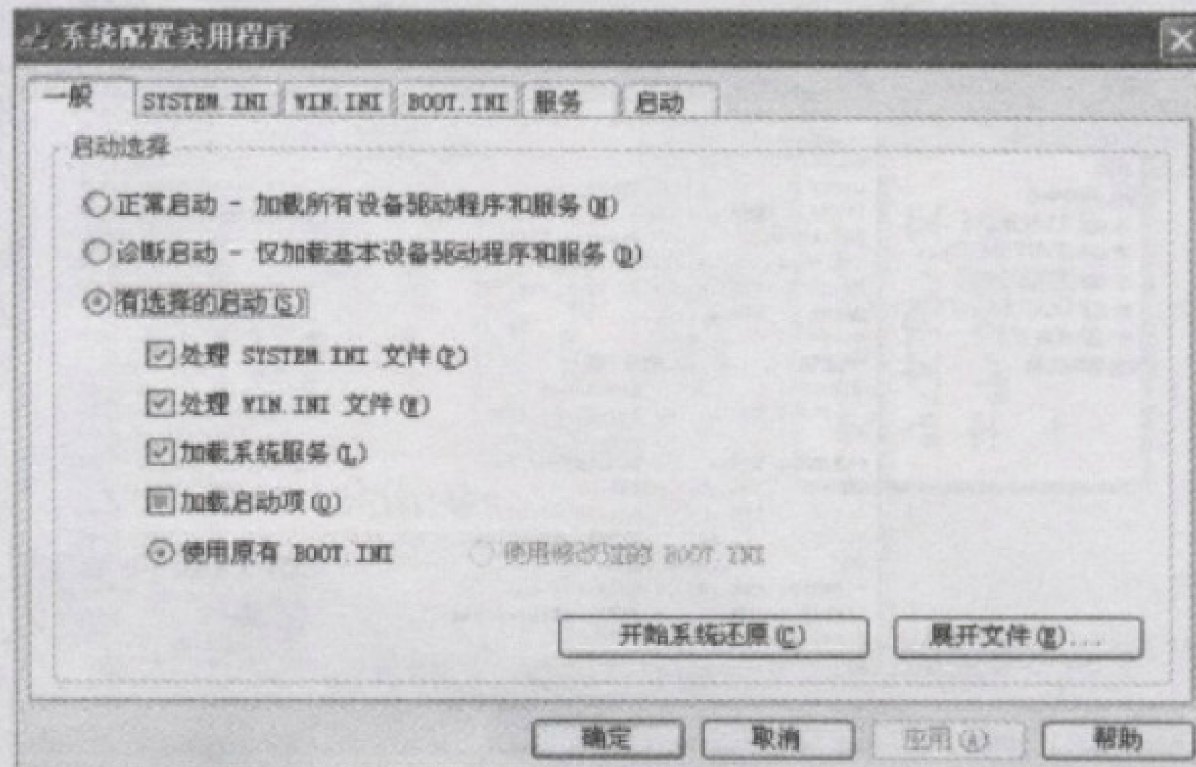


图5

虽然毒霸2006中的进程管理器和启动项清理的功能还有些不足，但配合Windows系统自带的配置实用程序和任务管理器一起使用还是可较好地解决绝大多数常见问题。还有一点就是，金山毒霸2006虽然是一款商业软件，但在毒霸2006官方主页（http://db.kingsoft.com/db2006/）上下载后只要注册金山通行证（注册也是免费的）就可免费使用7天，到期后虽然不能升级，但进程管理器和启动项清理的功能不会受到任何影响。怎么样，来试试？

开机半死，“兔子”捣乱

■安徽 居志成

一、症状

笔者的机器虽然还是PⅢ级别的，但由于维护和优化比较得法，执行Windows XP SP2还流畅，开机速度也比较让人满意，可是近几天，重新启动机器进入桌面后，机器就进入假死状态，双击桌面上的任何快捷方式和文件夹都没有反应，有时干脆连鼠标都不能动了，至少得死上六七分钟才能醒转过来，之后就又一切正常了。

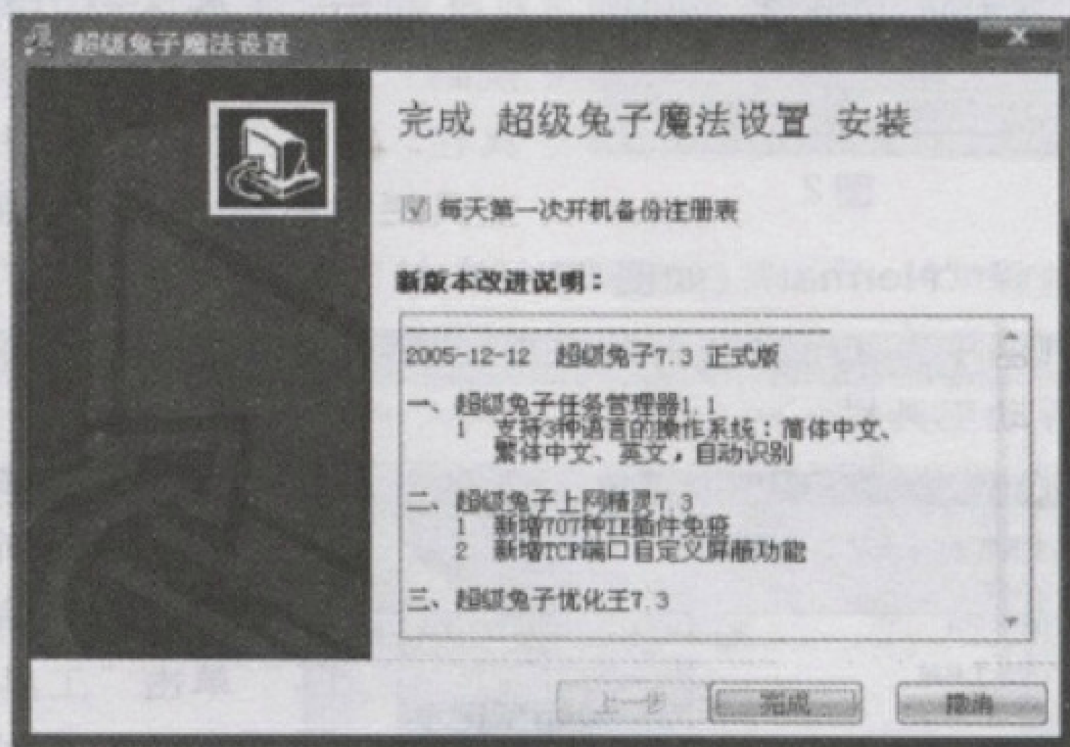


图1

二、排查

根据以上症状，首先怀疑是中了病毒，升级杀毒软件到最新病毒库，没有查到病毒。又怀疑是新安装的什么软件捣鬼，但本人安装软件向来都很谨慎。现在“流氓”软件（或者叫恶意软件吧）横行无忌，不得不防，所以我在安装各种软件时对各个步骤都要认真检查，不管是复选框，还是下拉式列表、折叠式列表，一个也不放过，只要是与要安装的软件无关的其他软件或插件，一律格杀勿论。想到这，突然灵机一动，前几天为了查杀“流氓”软件，曾安装了超级兔子魔法设置7.3个人版（以下简称兔子），它确实给我查出了一些隐藏得极深的大小“流氓”。由于它本身是查杀“流氓”的，所以在安装时出于信任，就没有对它进行严格检查。莫非问题就是因它而起？

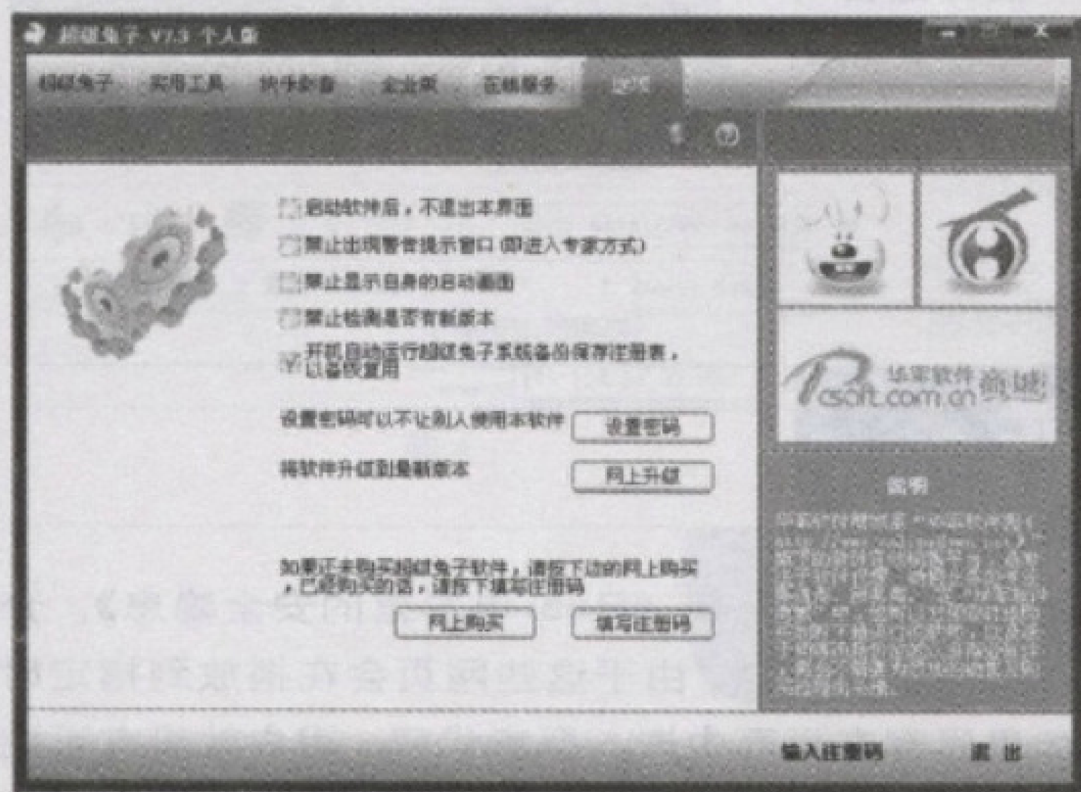


图2

三、解决

于是卸载兔子，重新启动机器，果然不出所料，启动速度恢复正常。但问题不能到这就算了结，总得弄清楚产生这个问题的根源。一是不明不白地解决了问题，仍然很让喜欢刨根问底的我感到郁闷；二是总不能需要用兔子时就安装，用完之后马上卸载吧？

重新安装兔子7.3个人版，严格审查每一个细节。到最后一步时，发现一个被忽略的情况：复选框“每天第一次开机备份注册表”处于选中状态**（如图1）**。取消这个复选框，安装完成。心急如焚地重新启动机器，但很让人失望，问题依旧。看来兔子还有一些与启动有关的设置没在安装过程中显示出来，只有启动兔子来了解情况了。

启动兔子，在主界面中切换到“选项”，看到“开机自动运行超级兔子系统备份保存注册表，以备恢复用”这个复选框默认是选中的**（如图2）**。取消它，退出兔子，再次重启机器，顺利进入桌面，停顿半天的情况不再发生。

小结：

1.Windows XP的稳定性还是不错的，为了极小的注册表损坏的可能性，每次开机都要备份注册表，并且还要忍受假死的痛苦，实在不值。建议安装兔子时禁止上面的两个“自动”。现在都流行大硬盘，不怕占空间的话，倒不如启动“系统还原”来得彻底。

2.笔者曾在多台机器上安装兔子，只有自己的这台出现的情况比较严重，可能是因为别的机器多为新买的，配置较高（都是P4级的），开机后备份速度较快，看不到明显的迟钝，而自己的机器已老迈，体力有些不支了吧。不过仍建议兔子的作者能在新版中对兔子进行优化，不要抛弃还在发挥余热的老机器。P

偏旁部首工具栏DIY

■福建 张德辉

作为一名语文老师，经常需要用Word撰写教案、编写试卷，经常需要输入汉字的偏旁部首，用输入法直接输入是件很麻烦的事，如果在Word中添加一个“偏旁部首”工具栏，只要轻轻点击鼠标，这个难题就可迎刃而解，并且可“一劳永逸”，长期使用。

1.输入常用偏旁部首

新建一个Word文档，将输入法切换到“全拼输入法”，输入“pianp”，这时，在全拼输入法的提示窗口上就会分页显示41个常用的汉字偏旁部首**（如图1）**，用数字键将这41个偏旁部首一一输入到当前文档中。

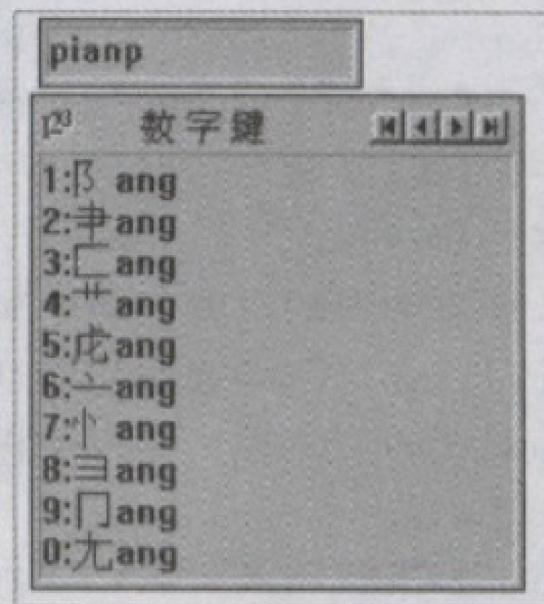
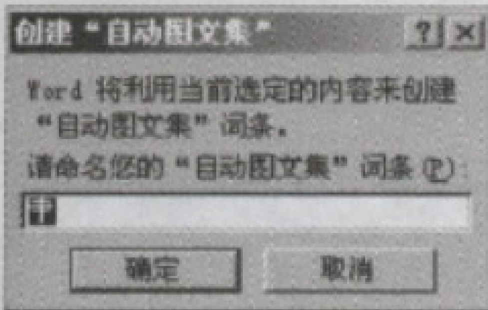


图1

2.添加“自动图文集”

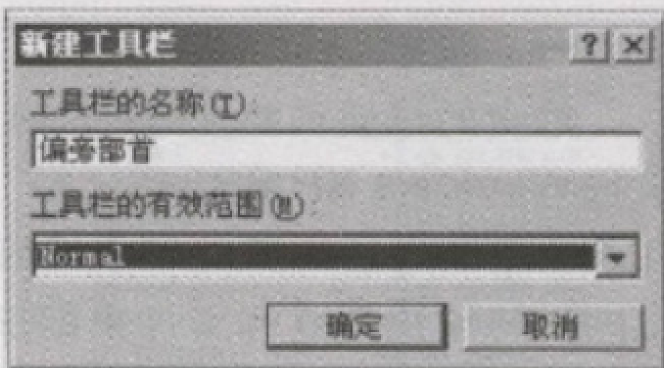
选中文档中的第一个偏旁部首，按下“Alt+F3”组合键，系统弹出“创建自动图文集”对话框，单击“确定”**（如图2）**，将选定的偏旁部首添加到“自动图文集”中。依葫芦画瓢，

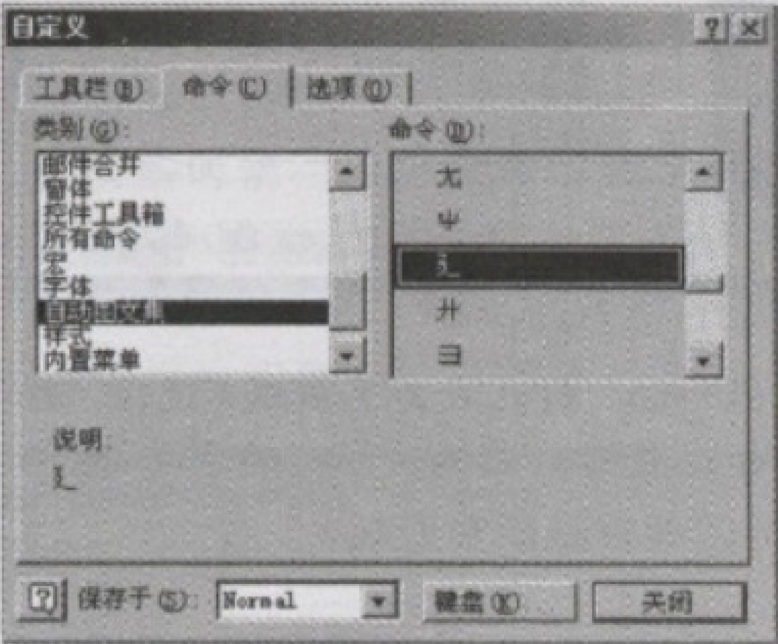

图2

用以上方法将文档中的41个偏旁部首逐一添加到"自动图文集"中。

3.添加"偏旁部首"工具栏

单击"工具"→"自定义",打开"自定义"对话框,切换到"工具栏"标签卡,单击"新建"按钮,弹出"新建工具栏"窗口,在"工具栏的名称"下方的文本框中输入新建工具栏的名称——"偏旁部首","工具栏的有效范围"一项选择"Normal"(**如图3**),单击"确定",返回到"自定义"对话框,就可看到工具栏列表中多了一个"偏旁部首",同时Word的编辑窗口中弹出一个名为"偏旁部首"的浮动工具栏。

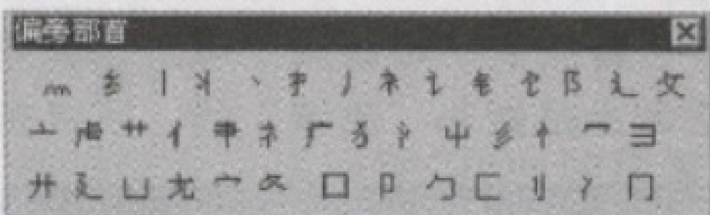

图3


图4

4.添加偏旁部首到工具栏

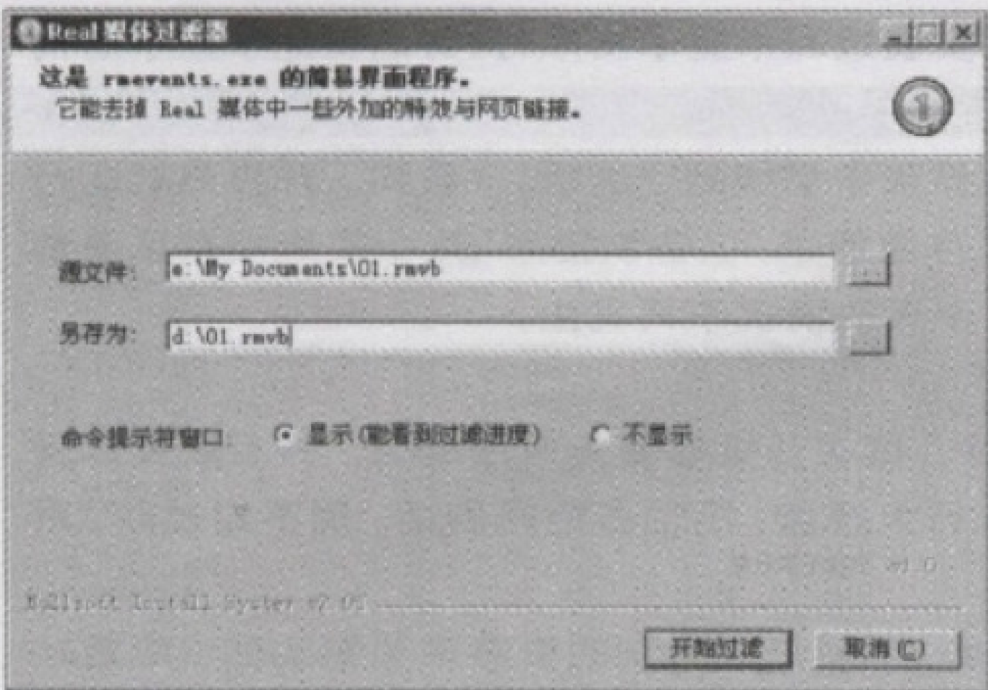
看看新添加的"偏旁部首"工具栏,它是空白的,里面没有任何东西,想要用它输入偏旁部首,还要将原先添加到自动图文集中的偏旁部首添加到工具中。单击"工具"→"自定义",打开"自定义"对话框,切换到"命令"标签卡,在"类别"栏中找到"自动图文集",在"命令"栏中找到原先添加的那些偏旁部首,用鼠标将它们一一拖放到"偏旁部首"工具栏上(**如图4**)。

这样,"偏旁部首"工具栏就打造完成了(**如图5**),以后要输入汉字的偏旁部首,只要单击"视图"→"工具栏"→"偏旁部首",调出"偏旁部首"工具栏,用鼠标轻轻点击"偏旁部首"工具栏上的相应按钮,就可方便地将偏旁部首输入到文档中。


图5

电影木马一扫光

■山东 眉飞色舞的鱼


图1

2005年第10期大软曾刊登过一篇《Real电影里的安全隐患》,介绍如何在RM/RMVB电影中插入网页。由于这些网页会在播放到指定时间时自动弹出,因此如果黑客在页面中嵌入恶意代码,用户就极有可能中招。这种木马传播方式已被应用得颇为广泛了,对喜欢从网上下载电影的朋友来说,绝对不是个好消息。

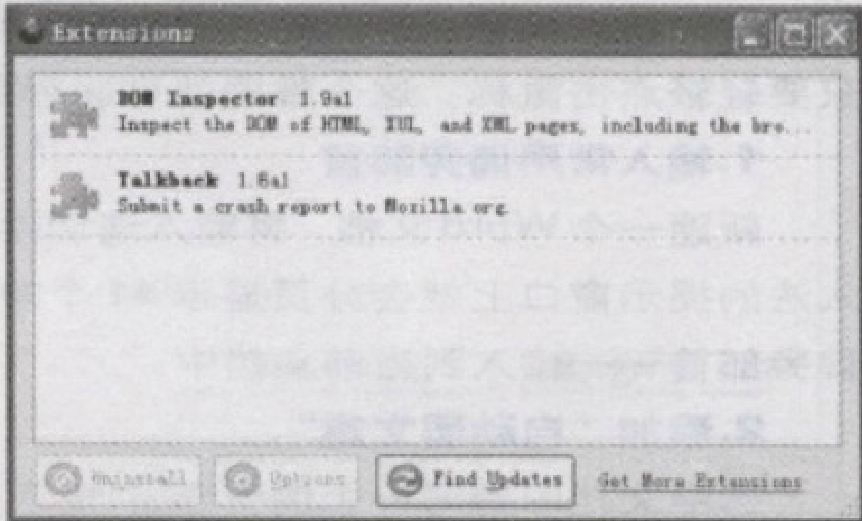
虽然"安全隐患"一文也介绍了如何清除这些网页,但那只是亡羊补牢,而且还要在DOS窗口中进行,能否做到未雨绸缪,防患于未然呢?这不,笔者最近找到一款"Real媒体过滤器",如果不能确认自己下载的电影是否安全,可在播放前用它过滤一下。其下载地址是http://softwt.3800cc.com/down1/aq/051102guolv.rar,体积354kB。

软件的主界面**如图1**所示,"源文件"就是你下载的电影,单击右边的"…"选择它,然后单击"另存为"右边的"…"选择新文件的保存路径和文件名,单击"开始过滤"即可扫描文件。如果电影中包含网页,软件会自动把它去除,并生成新电影文件。

火狐代理随心定

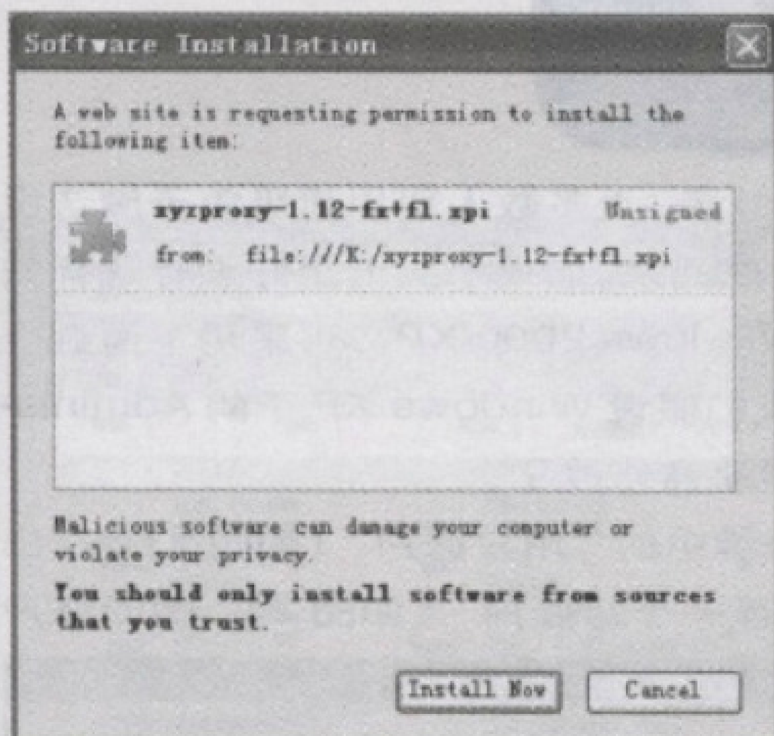
■辽宁 金色铁锚

Firefox——火狐浏览器在过去的一年中大放光芒,IE的不争气、专家与用户的推波助澜、Firefox自身的努力,这三大因素造就了Firefox旋风,越来越多的用户投入了Firefox的怀抱。Firefox有许多自身的优点自不必说,不过,其代理服务器的设置却比较繁琐。要切换代理服务器,只能打开Options(选项)窗口,在"Connection Settings"(连接设置)中进行设置。那么,有没有更为简便的方法呢?答案是肯定的。借助一款小插件XYZProxy,就可拥有代理切换功能。


图1

1.下载后安装XYZProxy

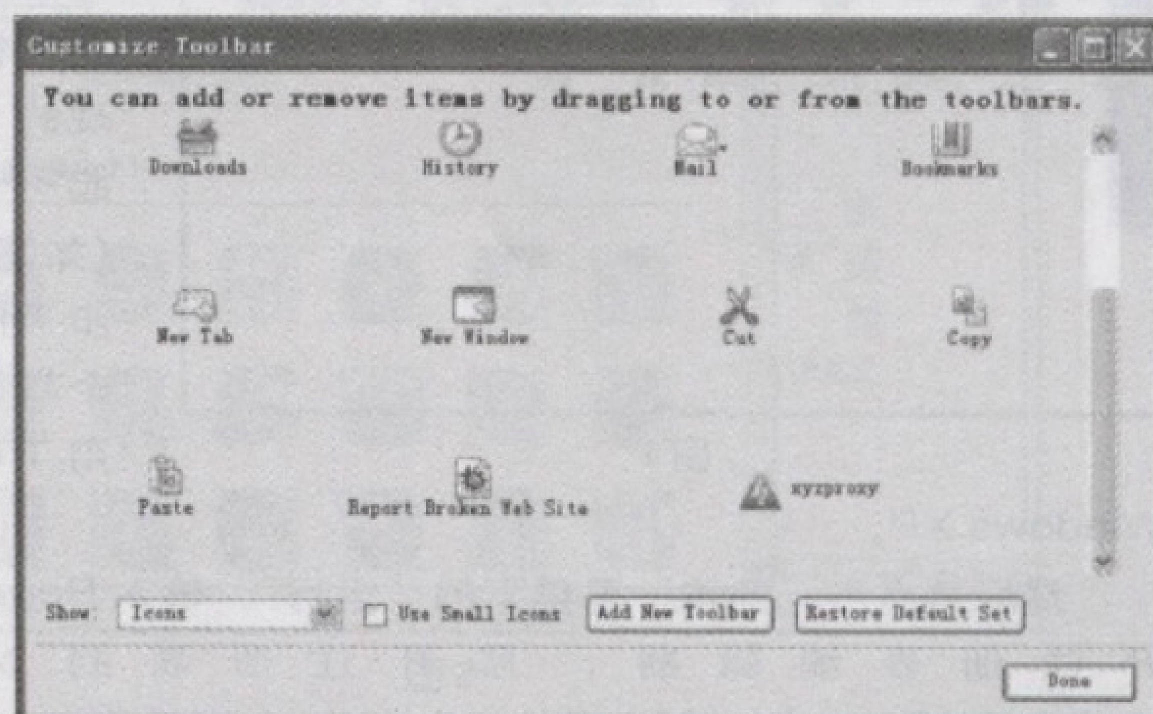
到http://mozillaupdate.mozine.org/extensions/moreinfo.php?


图2

application=firefox&id=28下载XYZProxy。下载完毕，打开Firefox浏览器，点击菜单栏的"Tools"（工具）→"Extensions"（扩展）命令，弹出扩展窗口（**如图1**）。用鼠标点选下载的"XYZProxy.xpi"按住不放拖放到扩展窗口中，松开鼠标，这时会弹出插件安装窗口，点击"Install Now"按钮（**如图2**），安装完毕，重新启动Firefox浏览器。

2.将XYZProxy添加到工具栏上

在Firefox工具栏空白处右键点击，从弹出的右键菜单中选择"Customize"（定制），在弹出的"Customize Toolbar"（定制工具栏，**如图3**）窗口中，用鼠标拖动其中的"XYZProxy"放到浏览器工具栏合适的位置处，松开鼠标即可。


图3

3.编辑代理服务器文本

打开记事本程序，录入代理服务器的地址，格式为"代理服务器的IP地址:端口#备注信息"，例如"173.124.34.33:8081#教育网"，代理服务器的IP地址之间必须用":"分隔，"#"号后面是备注信息，可省略。

4.使用XYZProxy切换代理


图4

点击浏览器工具栏上的"XYZProxy"按钮后面的小三角形，从下拉菜单中选择"Tools"→"Import"（导入），将前面编辑的代理服务器地址文件导入进来。当要切换代理服务器时，只需点击XYZProxy，从其下拉列表中选择合适的即可（**如图4**）。

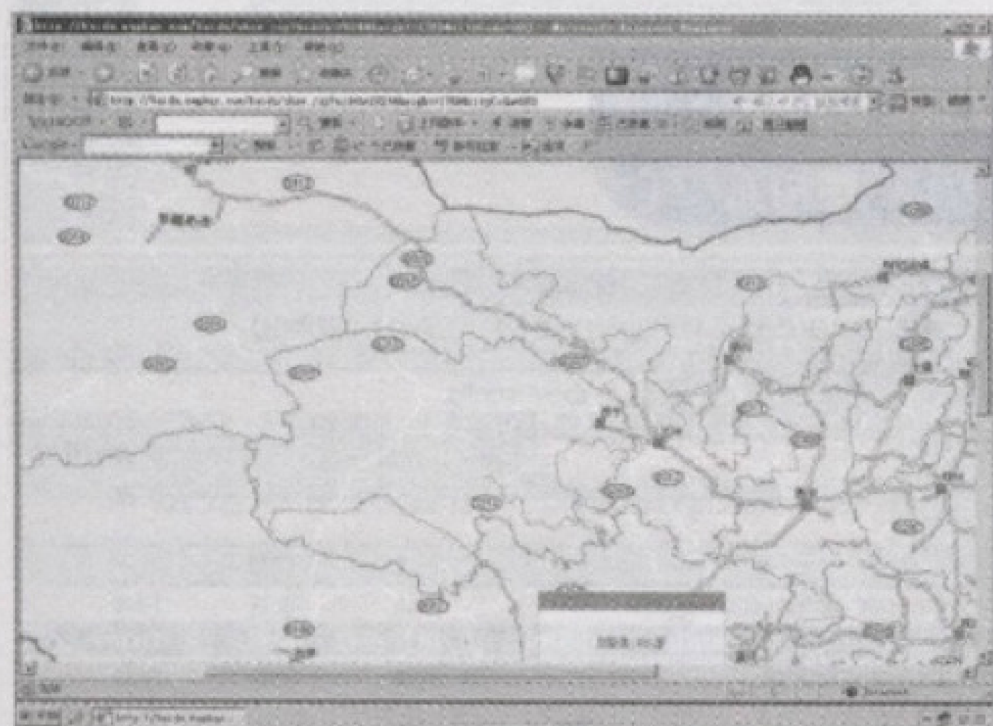
有了XYZProxy，切换代理服务器是不是就简单多了？那么，你还不快试试…… P

巧取百度大地图

■四川 龚胜

最近，在使用OZI软件玩GPS的过程中感觉获得大尺寸地图不太容易，后来发现了一个从百度地图服务中获取超级大地图的方法。百度提供的地图服务还算不错，但显示地图的尺寸只有680×450，用于OZI软件显然是不够的。我们可用下面的方法来获取大尺寸地图。

进入地图，选择你需要地区的地图，等显示完地图后，从IE菜单中选择"查看"→"源文件"。其中有一句类似以下指令：<iframe frameborder='0' id="mapid" name='mapletframe' src='**http://baidu.mapbar.com/baidu/show.jsp?width=680&height=450&cityCode=028**' width='680' height='450' scrolling='no'></iframe>


图1

把其中加黑部分复制下来，新开一个IE窗口，再把刚才复制下来的文字粘贴上去，尝试将"width=680&height=450"中这两个数据改大一点，比如"width=2000&height=1500"，然后回车，你就能看到足够尺寸的大图了（**如图1**）。但这里显示的大地图是由很多小图片拼起来的，要完整保存下来还得想点其他方法。你可安装一个用于制作PDF文件的虚拟打印机，在PDF虚拟打印机中自定义一张与显示图片同样大的纸，然后再用IE打印命令，打印出一个PDF文件，最后用Photoshop导入该文件，就能得到一张完整的大地图，并在OZI中使用了。另外，还有一个方法就是使用"电子地图一把抓"这类软件进行大地图的抓取。P

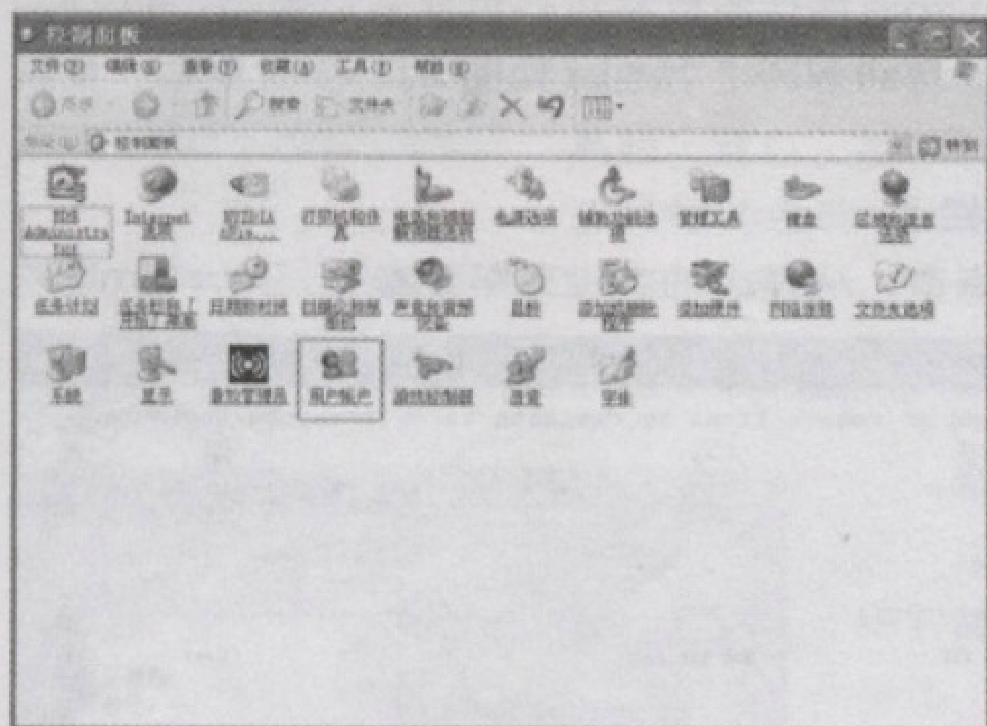
一句话技巧

BT下载对硬盘有所损伤，为了保护硬盘可采取一些变通的方法，比如可在电脑里装两块硬盘，将操作系统和有关BT下载的东西放到比较小的硬盘中（40GB以下），下载完成后再移动到另一个硬盘上。这样电脑运行时，大多数读写操作都会在这块小硬盘上进行，也就保护了你的大容量硬盘。如果没有小硬盘，可考虑买一块二手SCSI硬盘作为主硬盘使用。SCSI硬盘的设计寿命通常比普通IDE硬盘长很多，而且读写时对CPU的占用也很低，十分有利于作为BT下载之用。为防万一，可在两块硬盘中分别装入操作系统备用。

四川 龚胜

新办法修复被恶意修改的IE设置

■北京 sword

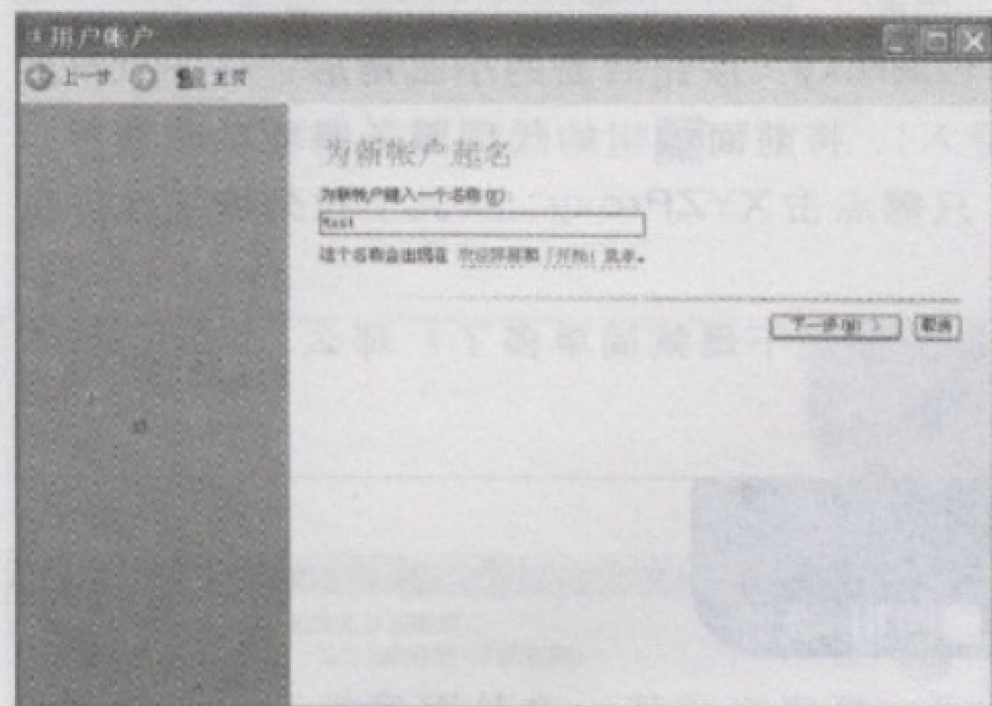

图1

目前，恶意篡改IE的网站越来越多。大多数人使用超级兔子魔法设置等软件来把已更改了的IE设置给改回来。如果手头上正好没有这样的软件该怎么办？如果你的系统是Windows 2000/XP，可采用下面这个简单的办法把IE恢复过来。在此我们假设Windows XP下的Administrator用户在用IE上网浏览时IE被恶意修改了。

首先，打开“控制面板”，选择其中的“用户账户”（**如图1**），在出现的“用户账户”窗口中点击“创建一个新账户”（**如图2**），为新账户起一个名字，如Test（**如图3**），点击“下一步”按钮即可创建一个新账户。现在，改用Test用户进入Windows XP。


图2

然后再点击“开始”菜单下的“运行”，输入Regedit并回车，打开注册表编辑器。展开注册表到以下位置：HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer。选中“Internet Explorer”，点击“文件”菜单中的“导出”，把这部分注册表文件导出，保存为IEOK.reg文件，这样我们就把Test用户下关于IE的设置都给导出来了。由于Test用户是我们刚加入的，所以他的IE设置并没有被恶意修改过，也就是说他是系统默认的IE注册表设置，非常干净。


图3

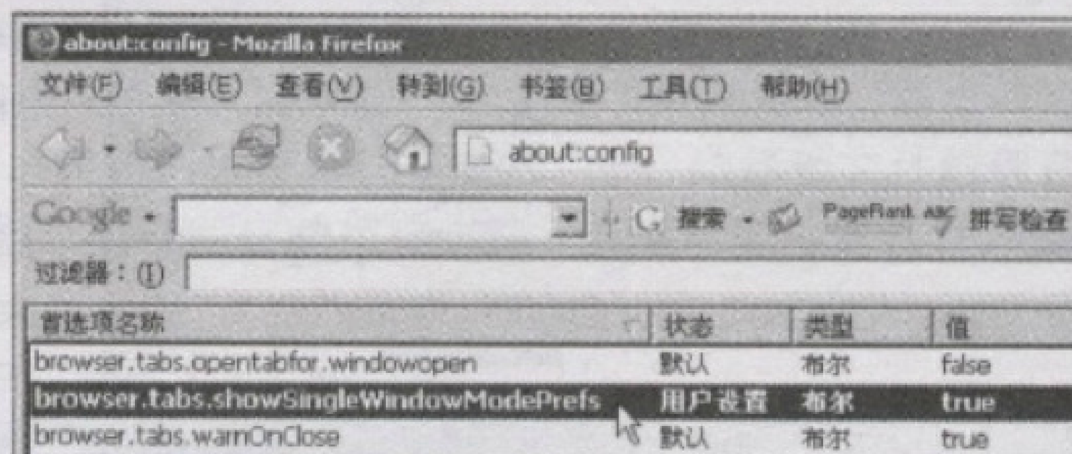
切换回Administrator用户登录系统。打开注册表编辑器，点击“文件”菜单中的“导入”，选定刚导出的IEOK.reg注册表文件，把它导入到注册表中就可以了。现在再打开IE，发现IE恢复正常了！

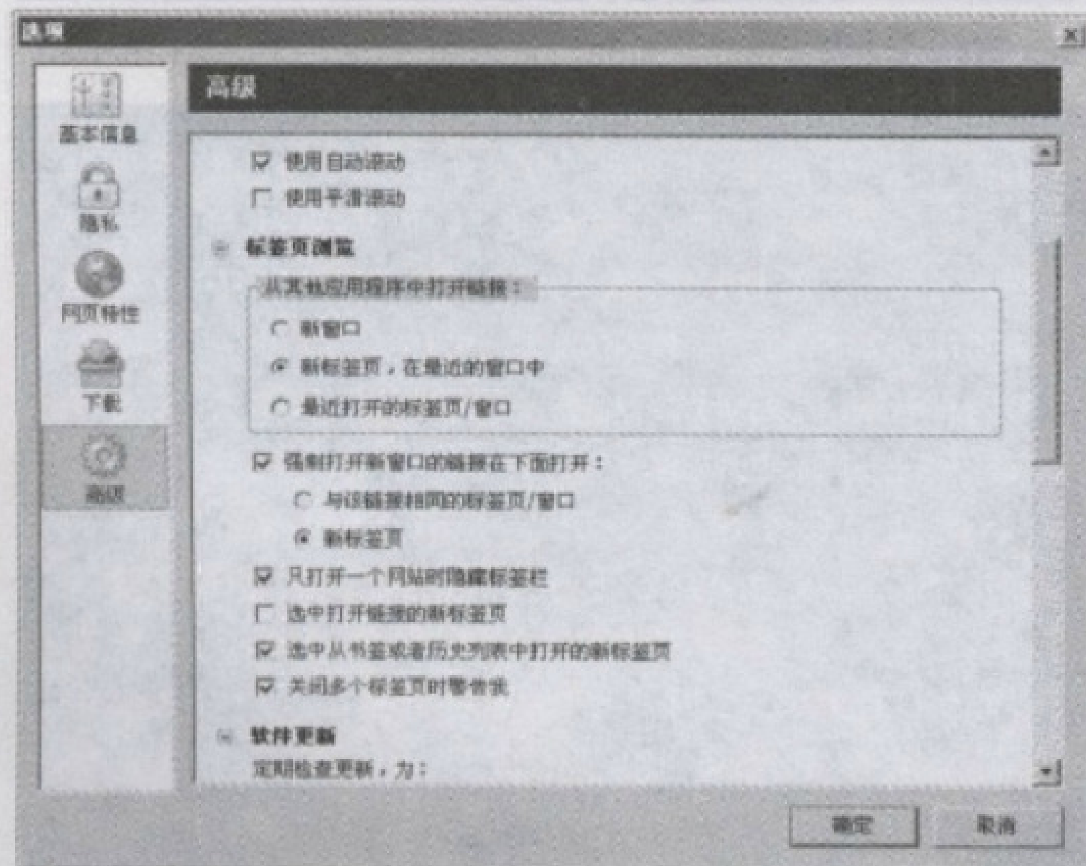
看，不借助外来软件，仅凭操作系统自身我们也能恢复被恶意修改的注册表，而且就是这么简单！

找回Firefox的多页面浏览功能

■山东 ZT

众所周知，Firefox支持多页面浏览，但最近，笔者重做系统并重装Firefox后，发现Firefox竟然变得和IE一样，不支持多页面浏览了。这是怎么回事呢？笔者研究一番后，终于用下面这个方法找回了Firefox的多页面浏览。


图1


图2

第1步，在Firefox的地址栏里输入“about:config”，按回车打开**如图1**所示的页面，找到名为“browse.tabs.showSingleWindowsModePrefs”的首选项，其默认值为“false”，双击项名称将值更改为“true”。

第2步，重启Firefox，执行“工具”→“选项”命令，单击“高级”按钮，打开**如图2**所示的对话框，这里会出现“标签页浏览”设置，随意更改一下标签页设置，单击“确定”，重启Firefox即可使之重新支持多页面浏览。

注： 执行完第2步后，如果发现多页面浏览仍然无效，可重启计算机，再打开Firefox执行第2步操作，应该可解决问题。

用收费QQ头像免费扮靓

■山东　牟晓东

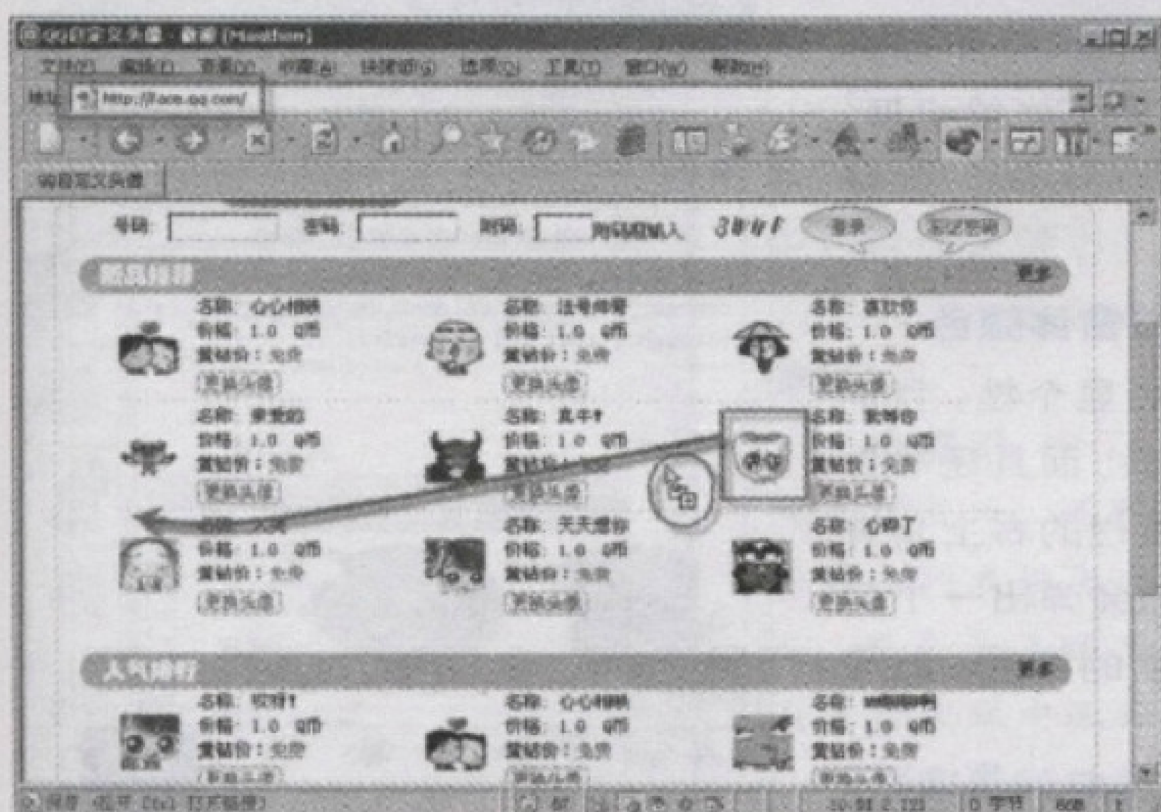


图1

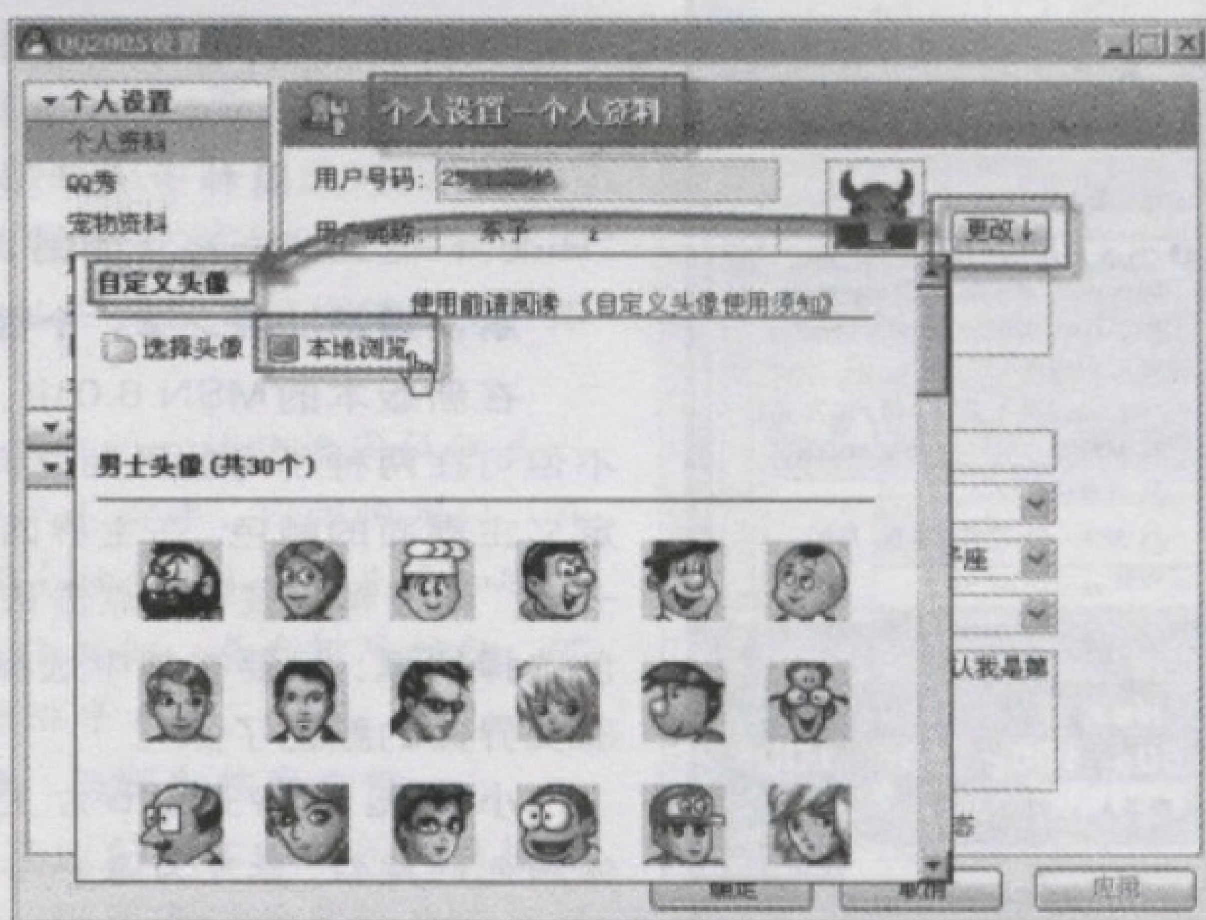


图2

看到别人的QQ头像越来越靓，而自己虽然熬到了16级的太阳等级但苦于没有Q币，所以只能眼瞅着那些XX Q币一个的收费头像流口水。其实换一个思路就会柳暗花明的，不信？那就随笔者走两步儿！

第1步，到http://face.qq.com这个QQ自定义头像网站上翻阅一下，找出自己最喜欢的那个收费QQ头像，然后用鼠标左键拖动它到本地的桌面（这是最方便的暂存场所了）保存（**如图1**）。

第2步，打开你的QQ，在"个人设置"中点击"更改"按钮，从"自定义头像"窗口中单击"本地浏览"（**如图2**）。再从弹出的"打开"窗口中选择本地的路径（刚才存在桌面上了）为桌面，单击

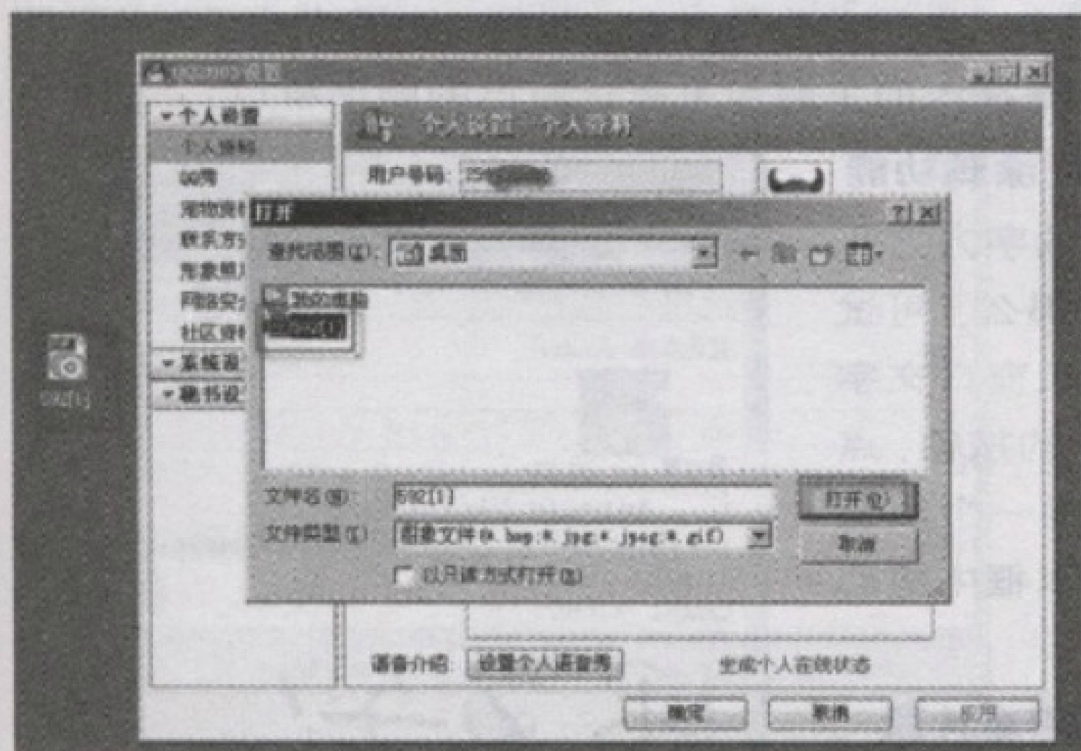


图3

图4

图5

那个图像文件后再单击"打开"按钮（**如图3**），这样系统就会提示"服务器已经接受了你的新资料"（**如图4**），最后再到自己的QQ上看看（**如图5**），收费的QQ头像已堂而皇之地挂在自己的面板上了。

本法是老得掉渣的"浏览器图像文件拖动另存法"，相信每个人都会，但正所谓"最简单的也是最有效的"，希望对广大菜鸟训练自己学习计算机技术的发散思维有所启发。P

解密MSN 8.0最新功能

■辽宁　蓝色海岸

在寒风瑟瑟的冬季，MSN 8.0粉墨登场了，并且还更名为Windows Live Messenger 8.0，尽管目前MSN 8.0还处于测试阶段，只有获得邀请的人士才能使用。不过，MSN的这种犹抱琵琶半遮面更加激起了大家一睹芳容的欲望，通过下载一个登录补丁，就可成功登录MSN 8.0了。下面就让我们一起来看看MSN 8.0都增加了哪些新鲜功能！

解密最新功能之1：两种不同风格的程序界面

登录MSN后，我们惊喜地发现，虽然MSN 8.0与以前版本并没有明显不同，不过灰白相间的主色调却将MSN装点得十分亮丽（**如图1**）。MSN 8.0带给我们的不仅仅是视觉的冲击，而且还有两种完全不同的界面风格，其一是标准界面，另外一种是无边框模式，这有点类似于

图1

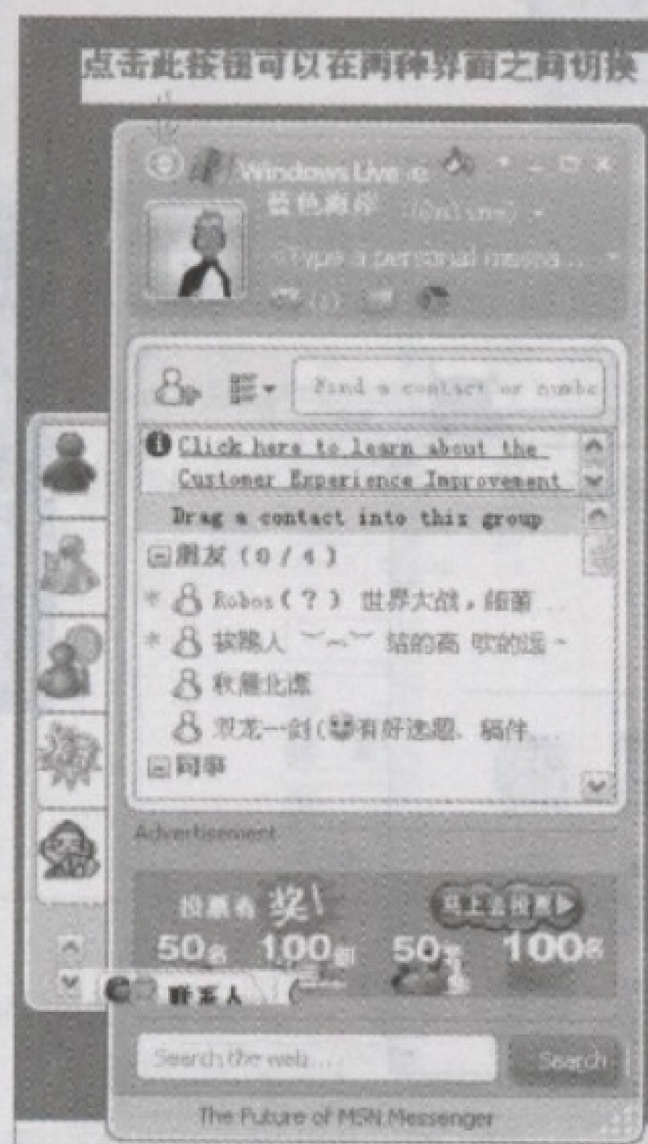


图2

Windows Media Player的完整模式和外观模式。要在两种不同的界面风格之间切换，可点击主界面中的两个上下小三角箭头，去除边框后的效果如图所示（**如图2**）。

小提示：在聊天窗口中，也有类似的设置，允许我们个性化聊天窗口，通过点击工具条中的上下小三角形按钮，我们可隐藏聊天窗口的边框，还可点击个人图释旁边的三角形按钮，选择“Hide”，隐藏状态栏（**如图3**）。

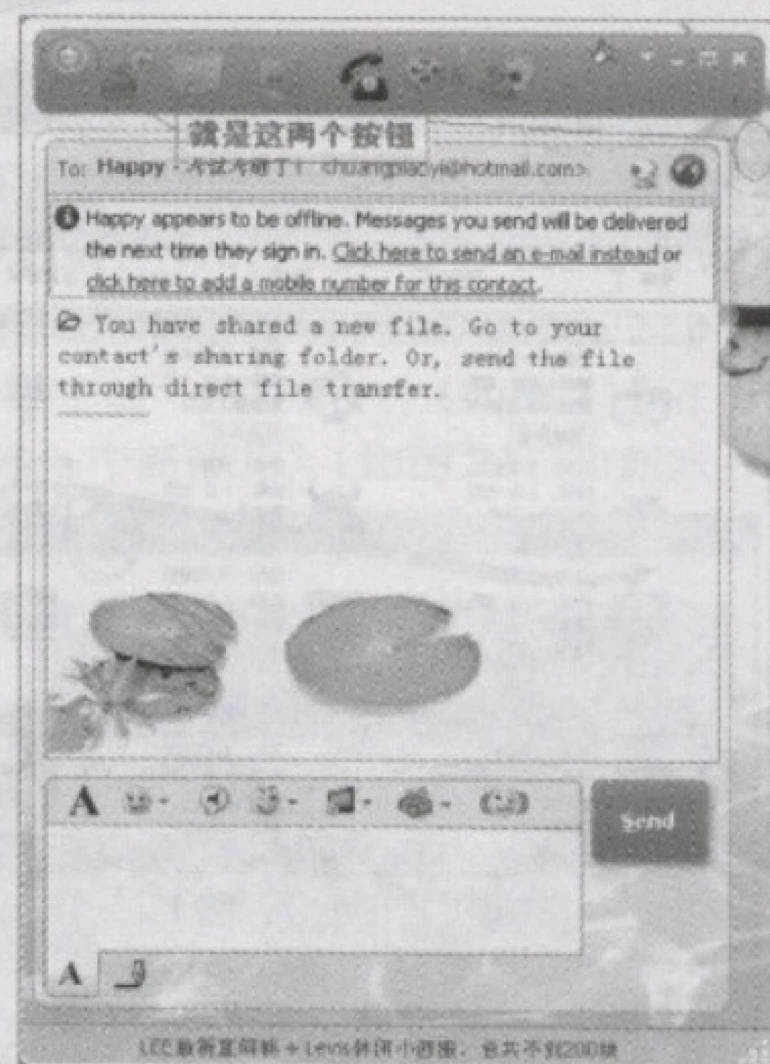


图3

解密最新功能之2：个性设置窗体颜色

在新版本的MSN 8.0中，为彰显个性，我们不但可在两种不同的界面之间切换，而且还可自定义主界面的颜色。在主界面标题栏的右上角有一个“油漆桶”按钮，点击该按钮会弹出一个颜色选择的框，只要在其中选择喜欢的颜色，就可改变界面的颜色了。

小提示：在聊天窗口右上角同样也有更换窗体颜色的按钮，你可为每一个联系人的发送信息窗口设置不同的颜色。

解密最新功能之3：动感十足的个性化聊天场景

MSN 7.5推出时带给你们的是动漫传情和闪屏功能，那么，MSN 8.0带给我们的又是什么呢？MSN 8.0更加强调了个性化的设置。在发送信息窗口中，允许我们设置窗口的主题、背景，类似于QQ中的聊天场景。在聊天窗口中，点击文字输入框上方的“Select a backgroupn for your conversation windows”按钮，在弹出的窗口中可选择静态或动态的背景（**如图4**），例如选择的“池塘”，红色的小金鱼在池塘中游来游去，十分生动和有趣。另外，还可点击“礼物”按钮，下载包括背景、个性图片等在内的主题包来美化自己的聊天窗口。

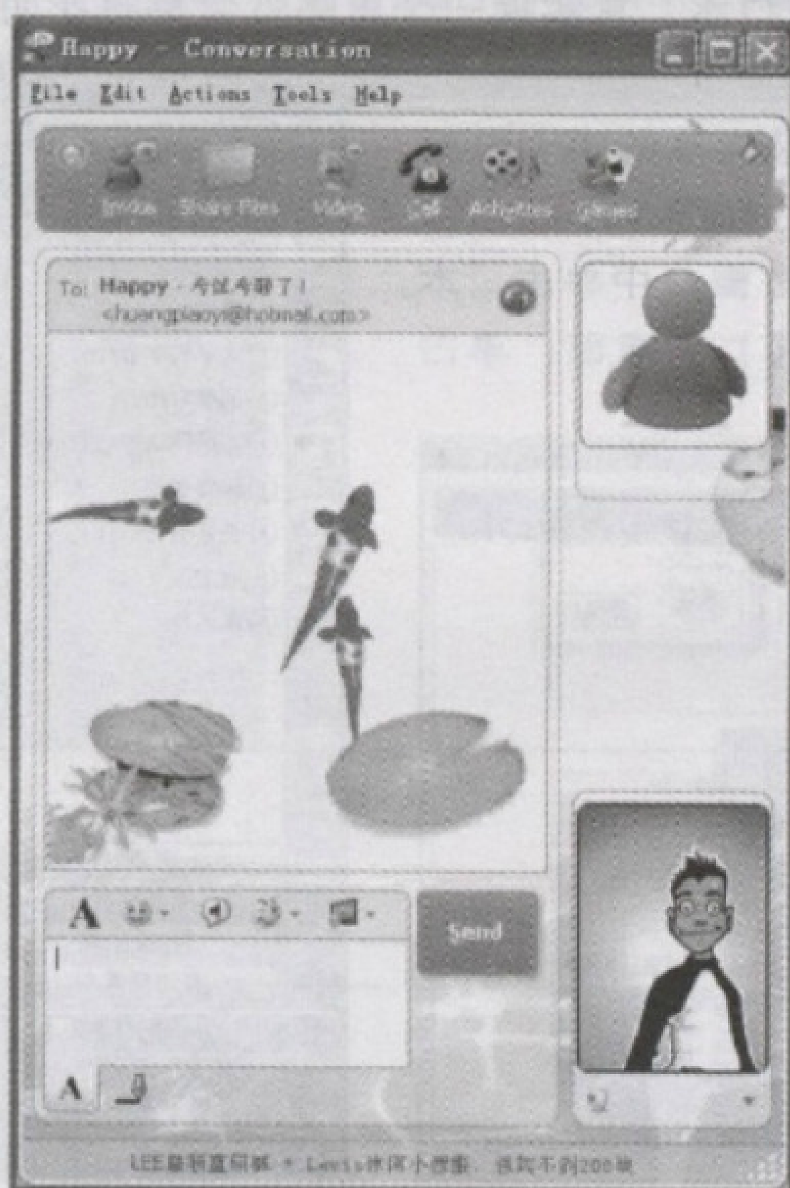


图4

解密最新功能之4：MSN涂鸦功能

在聊天过程中，嫌打出来的字方方正正没有个性，难以传情表意，那么，可试试MSN 8.0的涂鸦功能。在聊天窗口文字输入框的下方有一个钢笔形状的按钮，点击一下，这下鼠标标识会变成一个小圆点，手握鼠标，就可在聊天文本框中随心所欲地涂鸦了（**如图5**）。

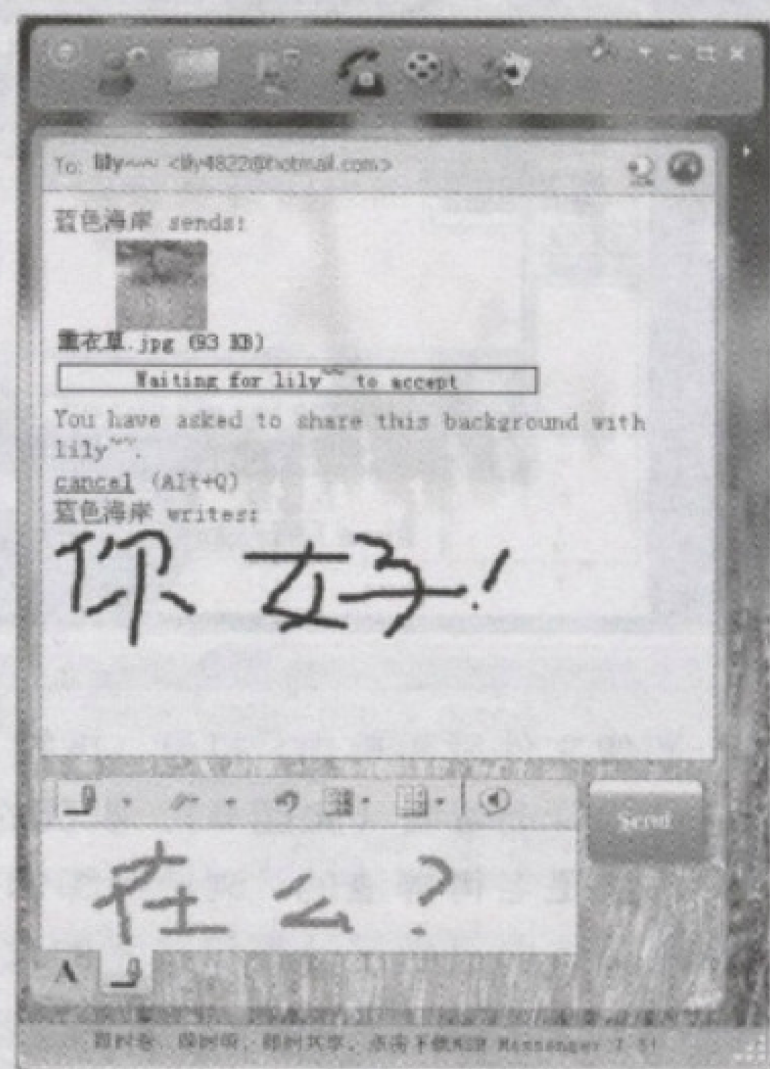


图5

解密最新功能之5：录制声音片段

除了文字聊天、涂鸦以及视频聊天等在QQ中常见的功能外，MSN 8.0还推出了一项新功能，我们可录制一段音频文件，发送给对方，这样对方即使没有语言聊天设备，也可听到你想说的话了。方法是，点击聊天窗口文字输入框上方的录音按钮，然后按住F2键不放手，接下来用你的耳麦说出你的心里话（**如图6**），录制完毕，松开F2键即可发送给对方。

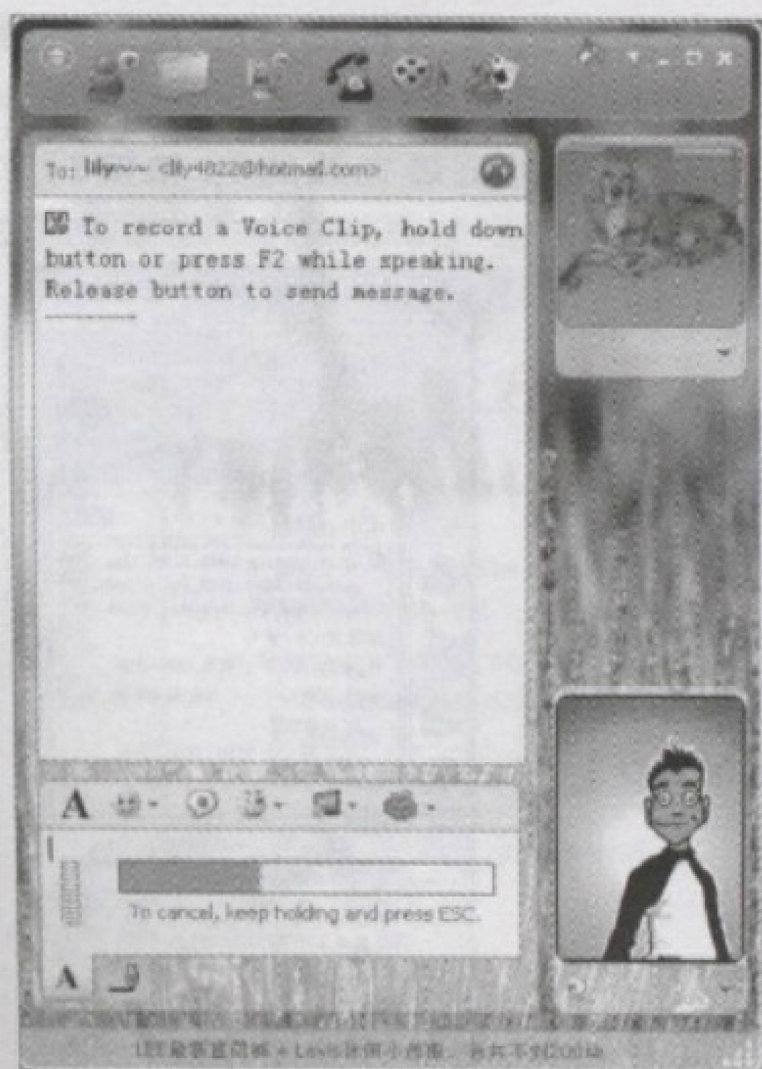
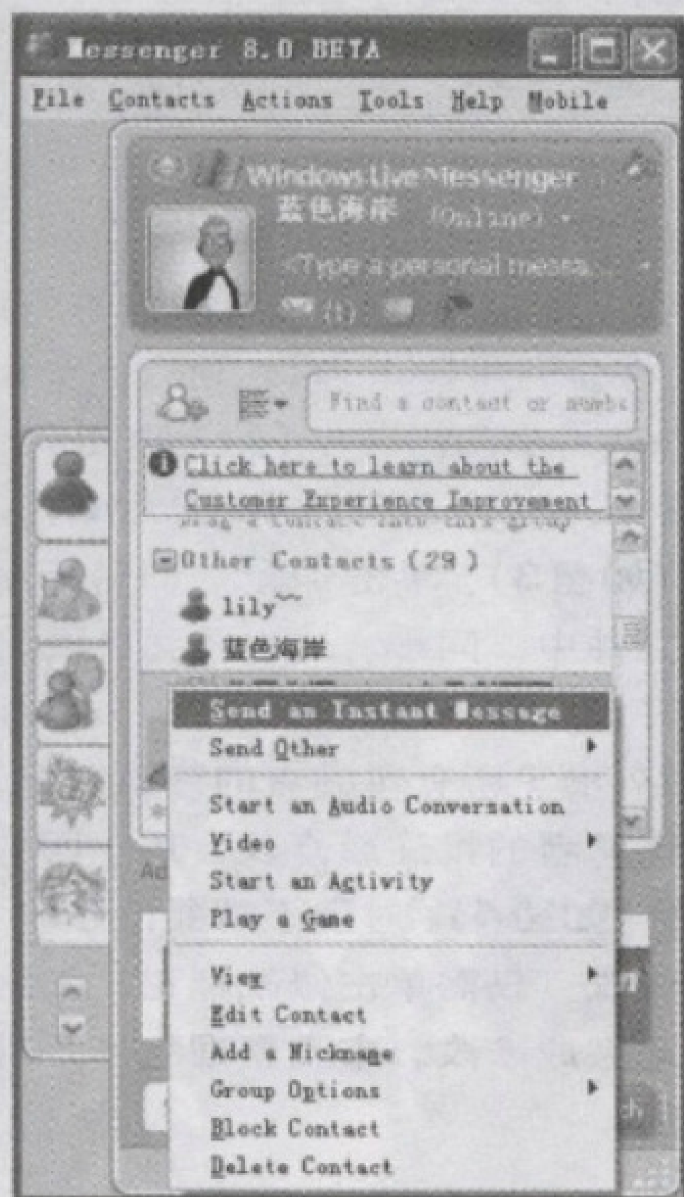


图6

解密最新功能之6：给离线好友留言

给离线好友留言功能是一个很实用的功能，QQ、UC都有此功能，不过在以前版本的MSN中却一直不支持离线发送消息。但是，新版本的MSN终于支持给离线联系人发送消息功能了。只要选中其中一个离线联系人，在展开的显示中有3个按钮，从左到右依次是发离线消息、发送E-mail和查看共享文件夹，点击第一个按钮，或者点击右键选择“Send an Offline Instant Message”选项（**如下页图7**），就可给其发送离线信息了。该联系人在下次上线时就可看到你给他的留言了。

小提示：除了通过点击离线留言按钮或右键菜单给离线联系人发送信息，我们还可双击任意离线联系人，在弹出的对话框中可像通常的聊天方法一样给离线联系


图7

人发送离线信息。

解密最新功能之7：快速搜索联系人

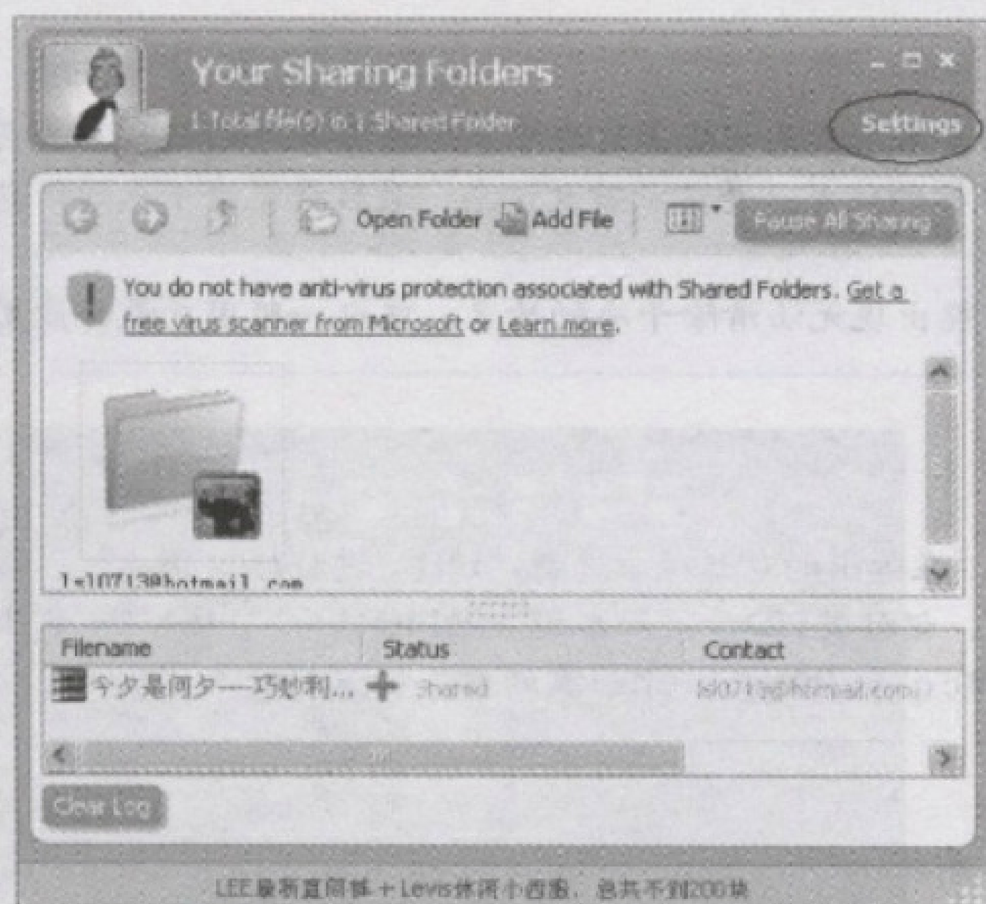
在QQ中，我们可通过QQ好友昵称的拼音来快速定位好友，现在MSN 8.0中也能从自己的联系人中快速查找好友了。在MSN 8.0主界面的中间位置有一个“Find a contact or number”搜索框，只要在其中输入相应的关键字，然后就可快速查找到列表中的联系人了，在搜索结果中将显示账号和昵称中包含该关键字的所有联系人。在你有大量联系人的情况下，这个功能可让你轻松定位你的好友（**如图8**）。

小提示： 除了通过搜索的方法快速定位联系人这一功能外，还可给联系人排序，以方便定位。在联系人列表框上方有两个按钮，第一个是添加联系人，第二个是联系人排序按钮。点击排序按钮，可在下拉菜单中选择一种排序方式。


图8

解密最新功能之8：与好友共享文件

在MSN 8.0，除了在以前版本中常用的直接给好友发送文件的方法外，还可通过共享的方式与好友共享文件，这是MSN 8.0新增的功能之一。点击主界面上的类似文件夹图标的“共享文件夹”按钮，然后在打开的共享窗口中，会自动检测系统中反病毒程序的安装情况，如果没有发现会提示你安装，以保障系统的安全。点击右上方的“Settings”添加共享文件夹（**如图9**），并在弹出的设置窗口中选中联系人后，就可为他们创建共享文件夹了。创建好后进入任意一个文件夹，点击“Add file”往里面添加文件，你的联系人就可共享其中的资源了。另外，你也可打开聊天窗口，将需要与该联系人共享的文件往聊天窗口中一拖，松开鼠标即可建立共享，十分方便。

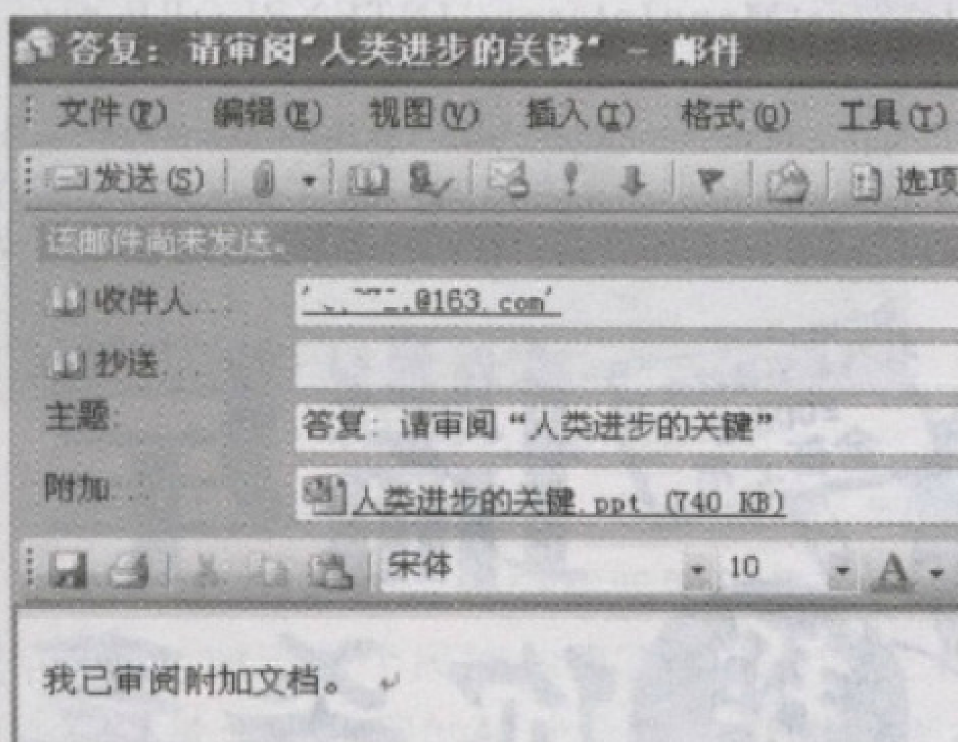

图9

小提示： 该功能要求系统分区格式为NTFS，操作系统为Windows XP以上。如果觉得共享文件不安全，你可依次点选“Tools”→“Options”→“Sharing Folders”，然后选中“Disable sharing Folders”关闭文件共享功能，来使文件直接传输。

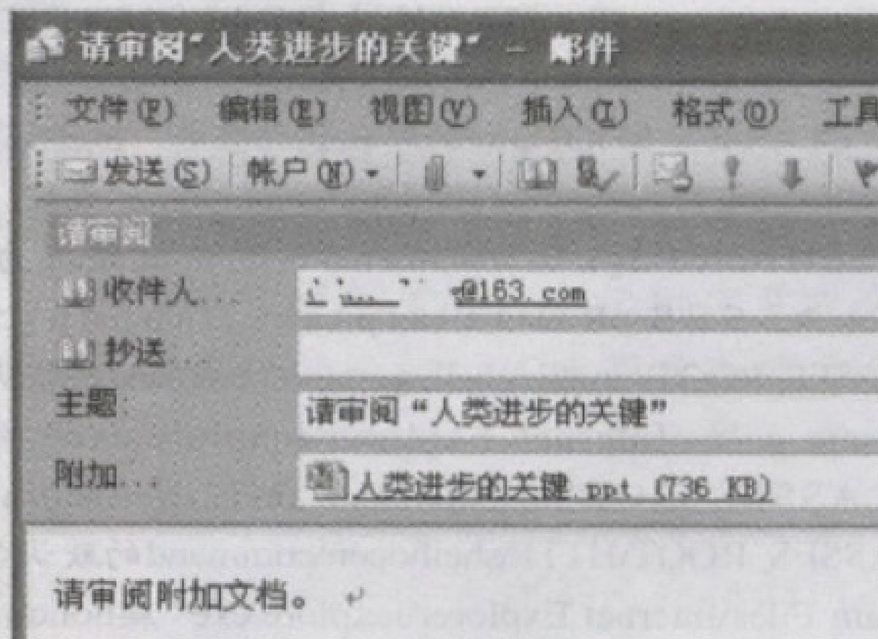
除了我们上面介绍的功能外，MSN 8.0还允许我们为联系人改名、自定义更丰富的联系信息和联系人查看方式，以及离线消息、隐身聊天、时间戳等功能。另外，MSN 8.0最多可添加600名联系人。尽管MSN 8.0还处于测试阶段，不过，我们有理由相信，等其正式推出时，各项功能一定会更加完善，功能会更加强大。让我们拭目以待……

幻灯片可协同审阅

■天津 北运河畔


图2

做好了一个幻灯片，想请远方的好友给参谋一下，提出改进意见，这时你不妨让PowerPoint与Outlook结合起来，来一个协同审阅。


图1

在PowerPoint中打开一个幻灯片文件，单击菜单“文件→发送→邮件收件人（审阅）”，系统会自动调用Outlook，并创建一封默认主题为“请审阅‘×××’”的邮件，幻灯片文件也已

试用办公

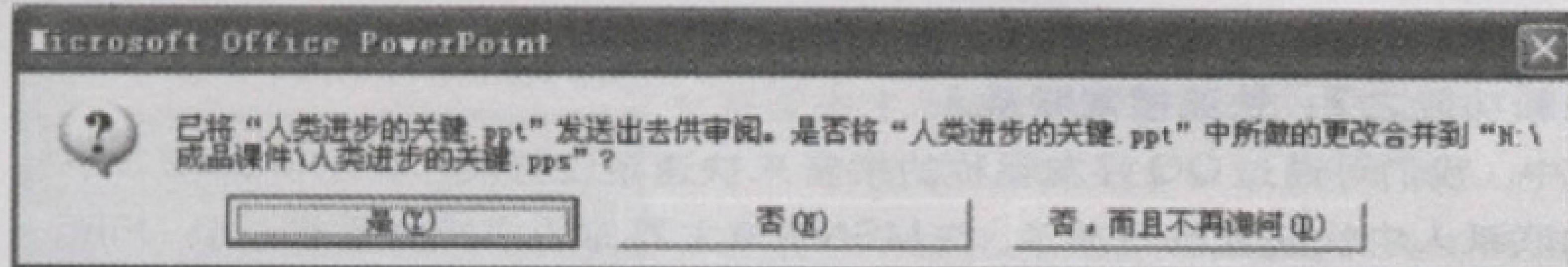


图3

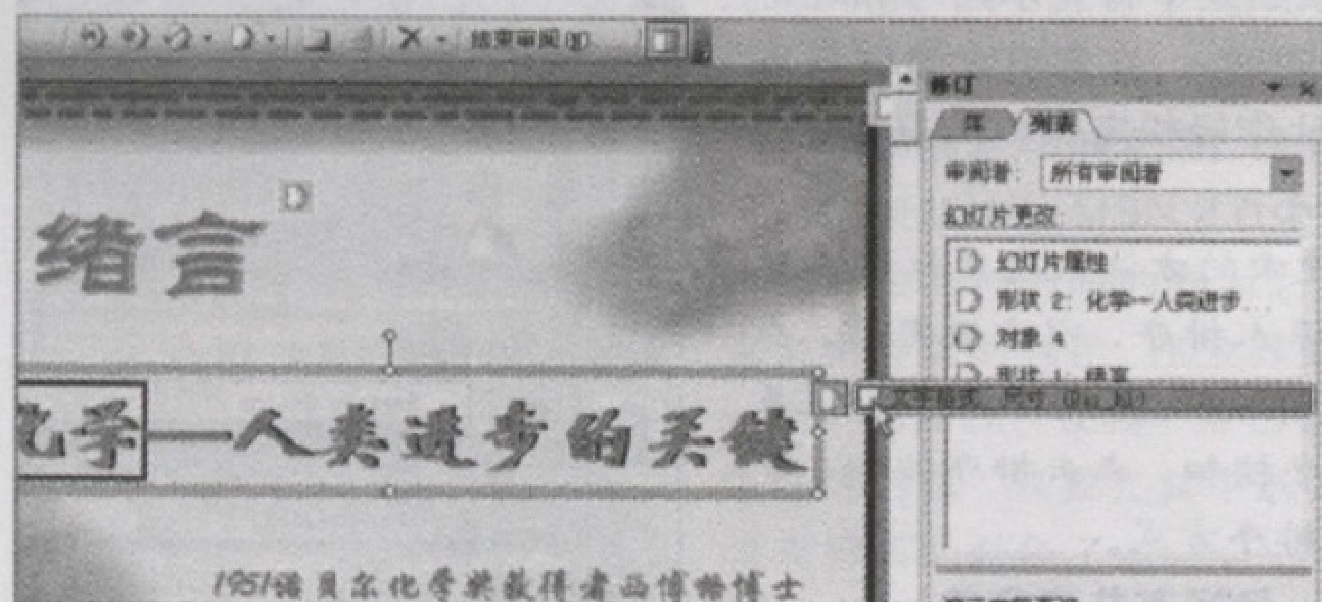


图4

自动作为该邮件的附件（**如上页图1**），填上收件人地址后单击"发送"按钮把需要审阅的文档发出。朋友收到邮件后，可直接用PowerPoint打开，"审阅"工具栏会自动出现，修改完毕可单击"审阅"工具栏中的"回复时包含更改"按钮，同样会调用Outlook来建立一个新邮件，修改过的文件会自动添加到附件中（**如上页图2**）。

接收到朋友修改过的文件后，在用PowerPoint打开时，会出现一个询问框（**如图3**），单击"是"，即可把朋友的修改合并到幻灯片文件中。同样，还可把另外的修改合并进去。幻灯片打开后，会出现"审阅"工具栏和"修订"任务窗格，里面列出了所有审阅者的修改情况，同时在幻灯片中，不同审阅者的批注或修改会用不同的颜色加以标识，一目了然（**如图4**）。对于不需要的修改，可将其删除；要留用的修改，只需单击修改标记，勾选其后的复选框，即可自动完成修改。审阅整理完毕，可单击"审阅"工具栏中的"结束审阅"按钮，来删除所有未应用的更改，并终止审阅过程。

怎么样，PowerPoint与Outlook实现幻灯片协同审阅，为我们提供了很大方便吧？

利用瑞星杀毒软件查杀传奇终结者变种JBA

病毒名称： 传奇终结者变种JBA（Trojan.PSW.Lmir.jba）

病毒类型： 通过网络传播的盗号木马

病毒危害级别： ★★★☆

病毒发作现象及危害： 该病毒是一个可在Win9X/NT/2000/XP等操作系统上运行的盗号木马。病毒会强行终止多种杀毒软件的进程，使其不能正常运行；它会频繁检查"传奇"客户端的窗口，如果窗口存在，就会取得当前鼠标的位置，并记录键盘信息，最后把记录下来的信息发送到指定邮箱，从而窃取用户的游戏账号和密码等。

这个病毒比较狠毒，手工清除较为复杂。请用户务必按照步骤严格操作，否则很可能出现无法清除干净的情况。建议一般用户最好使用杀毒软件来清除这个病毒。

手工删除

一、结束病毒进程

鼠标右键点击"任务栏"，选择"任务管理器"。点击菜单"查看"→"选择列"，在弹出的对话框中选择"PID（进程标识符）"，并点击"确定"。找到映象名称为"LSASS.exe"，并且用户名不是"SYSTEM"的一项，记住其PID号，如本图中的PID值为"1464"。点击"开始"→"运行"，输入"CMD"，点击"确定"打开命令行控制台，输入"ntsd 牒c q -p (PID)"，比如我的计算机上就输入"ntsd 牒c q -p 1464"。

二、删除病毒文件

打开"我的电脑"，设置显示所有的隐藏文件、系统文件并显示文件扩展名。删除如下几个文件：C:\Program Files\Common Files\INTEXPLORE.pif、C:\Program Files\Internet Explorer\INTEXPLORE.com、C:\WINDOWS\EXERT.exe、C:\WINDOWS\IO.SYS.BAK、C:\WINDOWS\LSASS.exe、C:\WINDOWS\Debug\DebugProgram.exe、C:\WINDOWS\system32\MSCONFIG.COM、C:\WINDOWS\system32\regedit.com。如果硬盘有其他分区，则在其他分区上点击鼠标右键，选择"打开"。删除掉该分区根目录下的"Autorun.inf"和"Command.com"文件。

三、删除注册表中的其他垃圾信息

这个病毒改写的注册表位置相当多，如果不进行修复将有一些系统功能发生异常。

将Windows目录下的"Regedit.exe"改名为"Regedit.com"并运行，删除以下项目：HKEY_CLASSES_ROOT\WindowFiles、HKEY_CURRENT_USER\Software\VB and VBA Program Settings、HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main下面的Check_Associations项、HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Clients\StartMenuInternet\INTEXPLORE.pif、HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run下面的ToP项。

将HKEY_CLASSES_ROOT\.exe的默认值修改为"exefile"，将HKEY_CLASSES_ROOT\Applications\iexplore.exe\shell\open\command的默认值修改为""C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe" %1"，将HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{871C5380-42A0-1069-A2EA-08002B30309D}\shell\OpenHomePage\Command的默认值修改为"C:\Program Files\Internet Explorer\IEXPLORE.EXE"，将HKEY_CLASSES_ROOT\ftp\shell\open\command和HKEY_CLASSES_ROOT\htmlfile\shell\opennew\command的默认值修改为""C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe" %1"，将HKEY_CLASSES_ROOT\htmlfile\shell\open\command和HKEY_CLASSES_ROOT\HTTP\shell\open\command的默认值修改为""C:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.exe" 牒nohome"，将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Clients\StartMenuInternet的默认值修改为"IEXPLORE.EXE"。

重新将Windows目录下的Regedit扩展名改回exe，至此病毒清除成功，注册表修复完毕。



英雄是这样练成的

——从《霍元甲》到网上武术世界

■贵州 冰河洗剑

编者语：2006年1月28日，李连杰的“封山”功夫片《霍元甲》上映，为中国武术又掀起了一阵热潮，在现实中或许很多朋友没有机会接触武术，那就让作者带领大家在网络这个虚拟的世界中感触一下武术的真实吧！

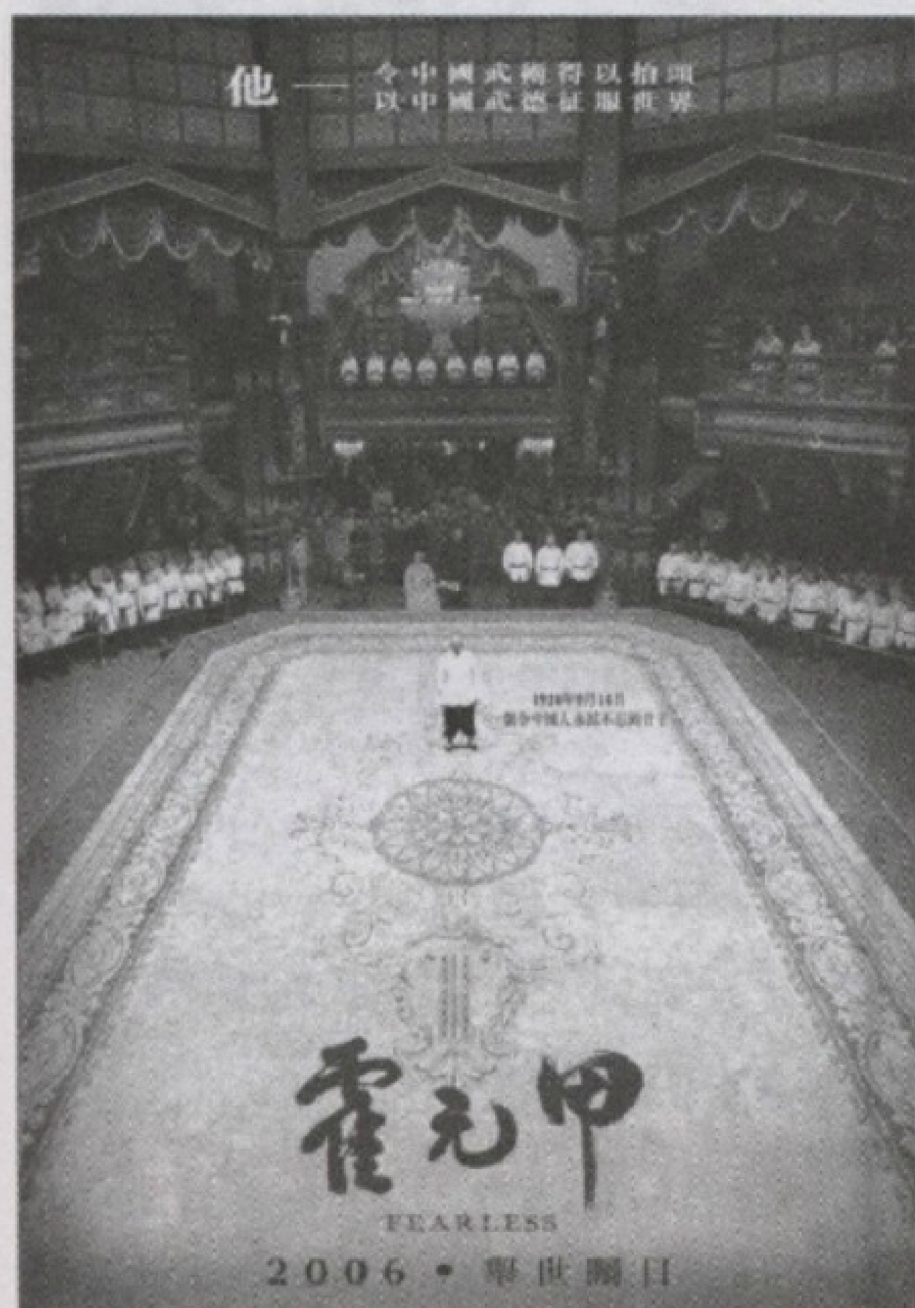


图1 《霍元甲》电影海报

《霍元甲》影片（图1）从霍元甲儿时写起，讲述霍元甲从一个不谙世事的小男孩历经挫败最后成为一代武学宗师的故事（http://ent.sina.com.cn/f/huoyuanjia/index.shtml）。影片定位在“高手的真打实斗”上，众多国家的搏击高手在影片中为观众展现了一个让人热血沸腾的武打世界，同时也展现了曾经混乱的年代中一位武学宗师如何忧国忧民，为振兴国家与民族而努力——正所谓“侠之大者，为国为民”。

《霍元甲》影片中所讲述的故事背景，正是20世纪初期旧中国的真实写照。帝制复辟、军阀混战、八国联军入侵、列强蚕食中国，而影片主人公霍元甲正是在这样的环境下，领悟到武术对于一个人、对于一个民族的真正意义，以武术强国振兴民族。历史上，孙中山也曾为霍元甲的精武会挥墨书写匾额“尚武精神”，希望以武术增强国民体质，唤醒民族自强与革命精神。中华传统武术曾一度被称为振兴民族的“中国国术”。

要想了解历史悠久、源远流长的传统武术，不得不提到**中华国术论坛**（图2）（http://www.wushu2008.cn/index.php）。这个论坛是国内少数专业的传统武术论坛之一，内容极为丰富，有着各种传统武术流派的详细资料。在论坛中开设有各个流派拳种的专栏，从大家耳熟能详的少林、武当到形意太极和八卦，以及鲜为人知的心意、八极、劈挂、戳腿等。另外还有众多传统武术名家会不定期地到网站解答一些网友提出的问题。


图2 中华国术论坛

“功夫天下网”的武术搏击论坛（图3）

图3 功夫天下网的武术搏击论坛

也是一个专业的武术论坛（http://www.kungfuland.com/bbs/cgi/leobbs.cgi）。它开设有传统武术专栏，其中的“中华武功”“心意六合拳”“意拳天地”等几个栏目的版主，都是国内该拳种鼎鼎有名的正宗传人，在里面有大量专业的武术资料，同时有很强的互动性问题解答。

霍元甲先生应该说是近代武术史甚至中国历史上一位传奇伟大的人物（图4）。他之所以称得上伟大，不仅在于他有卓绝的武功，也不仅在于他曾打败过日本浪人、打跑了西洋大力士，而是在于他喊出了：“吾霍氏之技，手仅一手，刀仅一刀，枪仅一枪，吾固不愿吾国人徒以一手一刀一枪胜人也。”还在于他创立了以“不论政治派别，不争门户短长，提倡武术，研究体育，铸造强毅之国民”为宗旨的精武体育会。



图4 精武元祖霍元甲肖像

霍元甲创建的**精武体育会**（http://www.chinwoo.org.cn/）至今仍经久不衰，在上海精武体育总会网站（图5）上，可以



图5 上海精武体育总会网站

了解到霍元甲的生平事迹，还有孙中山先生为精武会馆所作的《精武本纪序》，以及精武文化、章程、会徽等。在“精武文化”栏目中，可以看到精武会馆的精神仍旧保留至今。有兴趣的朋友还可以查看到精武会现在的机构和情况，并可以入会参加训练。训练的内容除了有现代的各种流行武术，还保留了传统精武会的各种武术训练内容，其中当然少不了大名鼎鼎的“迷踪拳”。

1840年，列强的大炮开始震撼中国大地。鸦片战争、中法战争、中日战争、八国联军入侵，使越来越多的有识之士逐渐意识到：鸦片战争以后国势不振、国人蒙羞，既是输在了科技与制度上，也是输在了精神上。霍元甲以其农民的出身，能够提出“振兴民族、自强不息”的口号，其广阔的见识、气度、胸襟与思想深度都是让人钦佩的。因此孙中山先生为精武会亲手写了《精武本纪序》，并书写了“尚武精神”的匾额（图6）。陈独秀对一些“复兴国粹”的运动嗤之以鼻，却在《新青年》上撰文介绍并盛赞霍元甲和精武会。

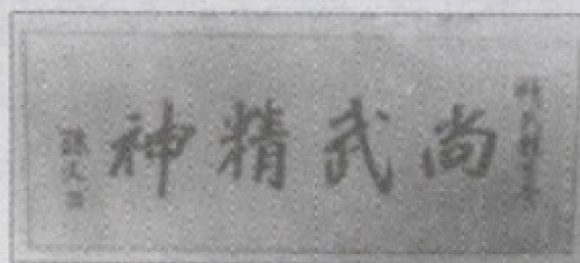


图6 孙中山为精武会十周年纪念题词

在谈到《霍元甲》的拍摄原因时，李连杰说因为当时看到一条消息，说中国2003年有28万人自杀，很多年轻人有心理压力，不少人患上抑郁症甚至自杀，所以他觉得有必要拍一部电影帮助遇到心理挫折的人。因此在《霍元甲》的故事中，不是简单的打斗，而是更注重以探索霍元甲内心的自我成长为主。同样，到了现代，传统的中国武术逐渐演变为武术套路与散打两种形式。武术更多地成了一种竞技体育，作为现代武术，功能已从单纯的格斗技术发生了转变，更侧重于磨练意志和锻炼精神。

“新华山论剑”论坛是一个现代武术论坛（http://www.ws61.com/bbs/index.php），从国内的散打到国外的泰拳、拳击、MMA、Pride和UFC等，应有尽有。在论坛中特别以中国现代功夫“散打”为重，吸引了众多武术爱好者，最高同时在线人数曾超过600，可说是国内最火爆的一个专业武术论坛。论坛的创建者与国内顶级散打运动员结交很深厚，大名鼎鼎的“中国散打王”柳海龙（图7）、郑裕蒿、宝力高等都时常做客该论坛，郑裕蒿还担任了散打版的版主。“新华山论剑”也是国内资讯最新最全的一个论坛，“散打版”和“国外搏击版”都有专门的视频下载区，可以下载到众多国内外最新的比赛视频，其中有许多视频对武术爱好者来说都是极其珍贵的。



图7 柳海龙

从传统武术派生出来的“散打”曾经一度非常红火，由湖南卫视联合中国体育总局举办了三年的“中国散打王争霸赛”，曾在该台黄金时间连续播出，吸引了不少观众的关注。现在河南卫视也在每周六举办了一个类似的节目“武林风”（http://www.wulinfeng.tv/），以民间擂台的方式给广大武术爱好者一个展现竞技的机会。散打得到了国家体育部门的大力推广，为了扩大散打在国内以至世界的影响，隶属于国家体育总局的中国武术协会曾多次举办过与世界各国武术的交流比赛活动。在这当中比较有名的几次比赛有：举办过二届的“中国功夫对美国拳击”，举

办过四届的“中国功夫对泰拳”，举办过四届的“中国功夫对日本空手道”。在这些比赛中，中国散打都取得了大部分的胜利，证明了中国武术的精妙。


图8 谢尔盖

在历届的中外武术交流比赛中，因为一些历史原因，最吸引人的还是**“中国功夫对日本空手道”**比赛。中日比赛至今总共举办过四次，每次中国散打都是以大比分战胜日本空手道。第一届中日比赛，中方以8：0的大比分完胜（在线观看：http://m.7728.cn/vnet/play1.asp?id=8182&see=1）；第二届和第三届比赛，中方仍旧以5：0完胜（在线观看：http://www.yyuy.com/dispbbs.asp?boardid=23&id=2613）。最有意思的是2005年12月23日的第四届中日功夫对决（在线观看：http://www.k-o.cc/Club%27spages/C vs J Kungfu/C VS J.htm）。为了一雪前耻，日方特意从俄罗斯挑选了代表极真空手道最高水平的世界级高手，参赛的空手道高手中甚至有俄罗斯总统普京的保镖谢尔盖（图8），希望能够击败中国散打。不过让日方大失所望的是，众多的所谓空手道高手在散打面前都纷纷败下阵来，甚至被中方运动员“KO”。普京的保镖谢尔盖对战中国功夫本来是最让人期待的，但是让人大跌眼镜的是，这场比赛仅仅进行了2个回合，在散打的强大攻势下谢尔盖被重击至神志不清，最终以其教练抛出白毛巾认输告终。



图9 泰拳选手

真正能与中国散打对抗的，还是只有号称500年不败的泰拳（图9）。中国散打与泰拳有多次正式对抗赛，第一战于2001年9月23日在中国广州举行，其中中国散打选手柳海龙和泰国连续4次金腰带获得者哥邦贵，分别代表了两国的最高水平。最终中国散打重创泰拳以5：2取得胜利。第二届中泰对抗赛于2001年12月5日在泰国曼谷进行（下载地址：http://www.ws61.com/bbs/job.php?action=download&pid=tpc&tid=24819&aid=18216），这次中国队全军覆没，惨败在曼谷皇家田田广场。第三届中泰争霸赛中方做足了准备，六场比赛中的压轴大赛是“泰国狂龙”江盖·诺与中国散打王柳海龙的对决。最终中方以6：1大获全胜（下载地址：http://www.ws61.com/bbs/job.php?action=download&pid=tpc&tid=25229&aid=18558）。第四届中泰对抗在泰国曼谷举行，依然是中国功夫技高一筹，以3：2胜泰拳。比赛时中方散打选手宝力高以绝对优势击倒泰拳手（图10），是中国散打第一次“KO”泰国泰拳，这场经典的赛事，非常值得一看（在线观看：http://www.ydsoft.com/software/1754.htm）！


图10 宝力高

《霍元甲》影片的导演于仁泰，花了两年时间寻找世界各门各派的功夫高手与李连杰过招，包括首位获奥运金牌的泰国拳王、澳洲顶级摔跤手、世界自由搏击金腰带获得者以及德国剑术专家等。在《霍元甲》中除了展现魅力无穷的中国武术，也让人看到了各国武术的精彩。武术是没有国界的，每个民族都有自己的武术，在都市之中一些外来的武术随处可见，尤如洋快餐一般风行或时尚。跆拳道


图11 跆拳道

（图11）可能是日常生活中最常见到的一种国外武术了。网络上有关跆拳道的站点非常多，**“黑带精英联盟”**就是中国最大最权威的跆拳道网站（http://www.kmtkd.cn/index.asp）。网站上不仅有跆拳道的各种资源，还有在线教学、专家解答等，这里还是韩国国技院段位考核指定的在线报名网站。在网站的“图片欣赏”中有大量的跆拳道高手演练图片，而“跆拳影院”中的内容更是丰富，有数百部跆拳道教学和比赛视频。

全世界有将近7000万人参与跆拳道这项运动，这项培养人的礼仪、忍耐、谦虚和坚韧不拔精神的运动也风靡我国，深受年轻人的欢迎。跆拳道中的“道”指的是使用手脚的武术技法，更寓意着人生的正确道路。跆拳道运动要求练习者不仅学习跆拳道的技术，而且更注重对跆拳道礼

仪、道德修养的学习和遵从，崇尚的是"礼义廉耻，克己忍耐，百折不挠"的精神修炼。跆拳道的精神修炼在现代社会有着非常积极的意义，TOM户外传媒集团总裁、昆明风驰传媒有限公司董事长——李践，在受益于跆拳道改变了自己的人生后，以跆拳道的精神创立了"行动成功学"(http://teach.yoao.net/lj/)，将跆拳道的精神和做人理念应用于生活与事业中，以良好的心态追求成功。


图12 空手道

日本的空手道（图12）在中国并不流行，空手道网站和正规的空手道馆一样少见。**"国际总合空手道联盟——中国分部"**是国内较大的空手道站点之一(http://www.iskf-china.com/default.asp)，这里有最新的空手道消息，也有详细的空手道历史、在线教学等。从网站介绍的空手道历史可知，空手道其实起源于中国武术，在明朝时期传入日本，早期也曾被称为"唐手"。

李连杰在拍摄《霍元甲》时，曾寄语年青人，"人，无法选择你的出生，但能选择你要走的路，做人就要坚持，要有勇气地走到底，不可以放弃"。其实在各种武术中，目的并不在于战胜对手，强调更多的是战胜自己。因为人生最大的敌人是自己，是自己的胆怯、害怕困难与挫折、没有勇气和信念等，武术正是通过严格的体育训练来达到精神上的修炼。现代社会最大的特征就是竞争，如何面对更强更大的对手，在竞争中立于不败之地；如何一战再战，永不言败。在各种现代武术的格斗赛场上，比赛的胜负并不重要，重要的是你面对对手是否有战胜内心的恐惧和弱点，永不退缩。目前对抗性最强的武术比赛有大家熟悉的拳击、散打，更有代表了世界格斗技最强的K-1、Pride、MMA、UFC等。要想了解这些最激动人心的比赛，K-1美国分站点是必须要去看的（http://www.k-1usa.net/docs/home/home.asp），不过这个网站是英文的，许多朋友看起来可能有些吃力。Pride则代表了东方最高级别的格斗赛事，无数格斗好手都以Pride为荣耀和最终的目标（http://www.pridefc.com/）；而美国的UFC则是西方最高级别的综合格斗比赛（http://www.ufc.com/）。这两类比赛都以开放的规则和综合的格斗技术而显得十分精彩，并经过精心的商业包装和推广，吸引了全世界的武术爱好者和普通观众。


图13 K-1的比赛现场

K-1是一种搏击比赛，K为Karate、Kongfu、Kickboxing等搏击项目第一个字母的简写，1为第一、顶级之意，合在一起的含意为顶级搏击大赛。K-1在比赛形式上(图13)突破了传统体育比赛的单调模式，迎合现代观众尤其是青少年观众追求时尚的心理，大胆借鉴现代流行音乐和流行歌曲演唱会的表现方法，将最先进的灯光、音响、舞美、音乐导入比赛之中，进行了成功的融合。在网站"http://club.ntu.edu.tw/%7EMMA/htm/2/UntitledFrameset-1.htm"可以下载到1997～1999年的经典K-1比赛视频。在前面介绍的新华山站点中，也有最新的各种K-1比赛视频可供下载。Pride格斗大赛，全名Pride Fighting Championship，创始自1998年，其初衷和雏形是日本的Vale Tudo格斗大赛。UFC(图14)是美国格斗搏击赛(MMA)的一种，全称为"终极搏击锦标赛"(Ultimate Fighting Championship)。美国的主要搏击赛事还有极限搏斗(EF)、真实超级搏击赛(RS)、世界搏击锦标赛（WCC）等。



图14 终极搏击锦标赛

正如足球爱好者的嗜好是看足球比赛一样，武术爱好者们喜欢看的是各种真实的比赛视频。要想全面地了解其它民族的武术，可以上网看一看真实的比赛视频。国外的武术比赛视频资源在国内比较匮乏，这就不得不去国外的网站上搜索一番了。国外的武术爱好者大部分是通过BT共享武术视频的，类似的Torrent搜索引擎有很多，例如"http://torrentspy.com/" "http://www1.torrentreactor.net/" "http://isohunt.com/"等，输入UFC、MMA、Pride之类的关键词搜索一下，你会发现有下载不完的比赛视频。《霍元甲》影片中所展现的中华武术还有着更深的内涵，那就是精神的修炼。正如李连杰想通过影片传达的另一个理念——"暴力不是解决问题的途径"，自强不息的精神才是武术的本质。

结语

从网上一路走来，各种精彩的视频和图片也许让大家热血沸腾，跃跃欲试。在一个缺乏英雄的现代社会，更强调的是协同合作，不过英雄的精神依然是现代社会所需要的。传统的武侠世界消失了，但是武术的精神却与时代的进步融合在一起。正如影片《霍元甲》所要展示给观众的自强不息的精神，用武术来强健体魄、磨砺品格、完善精神，让每一个人都成为精神上的英雄，整个中华民族也就成了世界的英雄！



局域网内的寒假生活

——多媒体节目共分享

■天津 武金刚

“盼了好久终于盼到今天，梦了好久终于把梦实现……”李新一边哼唱着小曲一边拎着从学校带回来的行李走向家门。呵呵！终于放寒假了，这样可以天天睡懒觉不用出早操了，还可以每天上网到深夜了。更高兴的是，终于能和半年未见的婷婷（李新家隔壁的MM）见面了，李新越想越高兴。这次给她带来了很多流行的音乐和最新的电影，和她一起分享将是多么快乐！

李新家里组建了一个家庭局域网，为了节省开支、方便文件共享，家中多台电脑和婷婷的电脑都是通过这个局域网共享上网的。因此李新进了家门要做的第一件事就是将这些音乐和大片共享到网上，这样一来可以根据婷婷的需要来选择欣赏，二来也想在婷婷面前炫耀一下自己的电脑水平。

一、我的音乐任你点

婷婷听说李新给自己带了很多自己最喜欢的流行歌曲，别提多高兴了，整天抱着李新的电脑听个没完，这下可急坏了想打游戏的李新。想让婷婷停下来回头再听又怕她生气，想将歌曲复制到另一台电脑上去，可是其他电脑又没有配置音箱，这可如何是好呀？这时李新想起来了，要是在局域网中建设一个音频服务器，不就可以在任何一台电脑上控制该电脑上的歌曲了么！并且还可以通过李新的音箱播放出来，这可是一举两得的好办法。

推荐软件： Winamp 5.1汉化版＋BrowseAmp v2.10

下载地址： http://www1.skycn.com/soft/2662.html

插件下载： http://www1.skycn.com/soft19647.html

BrowseAmp是Winamp 5.1内置插件，该插件可以在局域网内指定的电脑上（如李新的电脑）架设一个Web服务器系统，通过该服务器远程控制功能，将需要播放的歌曲列表以Web网页的形式传递到其他计算机上，其他计算机能通过浏览器对需要播放的歌曲列表进行点播。

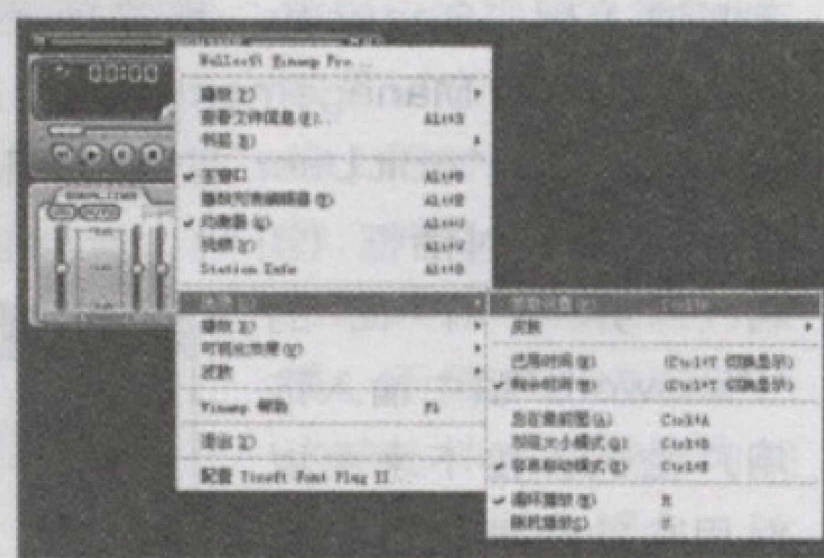


图1

架设音频点播时，李新首先在自己的电脑上安装Winamp 5.1汉化版，随后将BrowseAmp插件安装到默认目录中。使用BrowseAmp插件架设音频点播系统时，首先要对BrowseAmp进行相应设置。

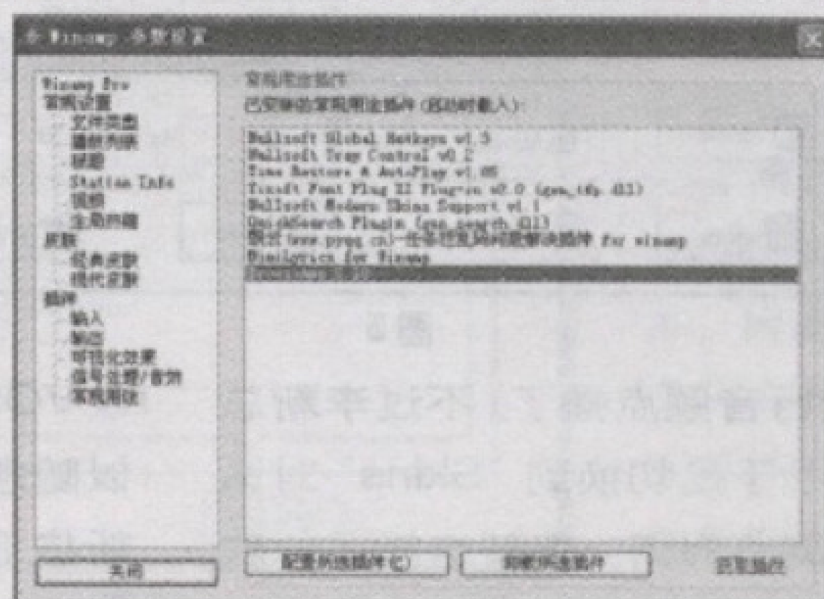


图2

在Winamp程序主界面中单击右键，在弹出的右键菜单中选择“选项”→“参数设置”命令（图1），随后弹出“Winamp参数设置”对话框（图2），在左侧窗口中选择“插件”项中的“常规用途”，在右侧的插件列表中选中“BrowseAmp 2.0”，单击下

面的"配置所选插件"按钮，即可打开BrowseAmp设置界面（图3）。

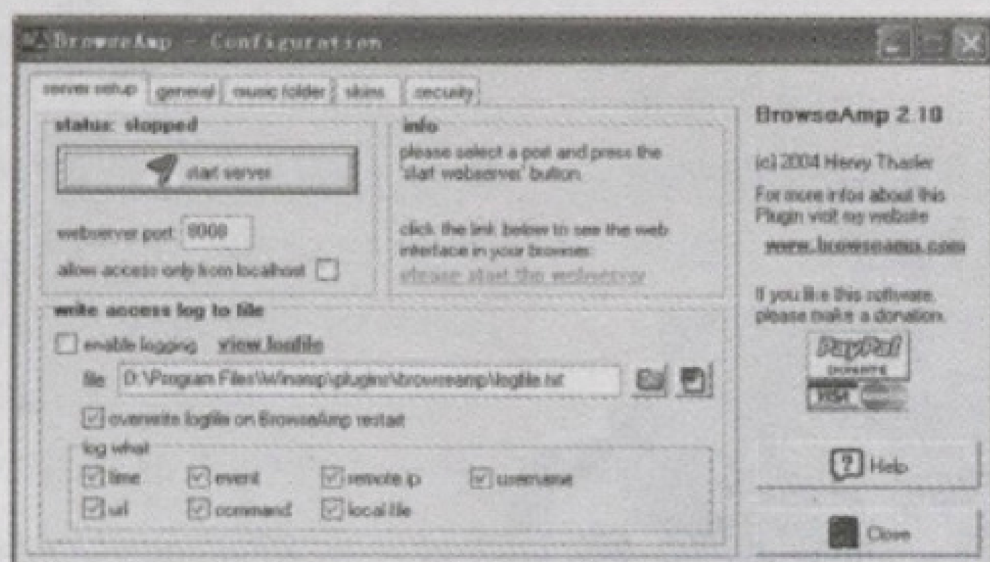


图3

李新提示： BrowseAmp插件安装后第一次启动Winamp程序会自动弹出BrowseAmp设置界面，无需人工启动。

BrowseAmp程序启动后，默认进入到"Server Setup"标签项下，在"Webserver Port"项中对该程序的端口进行设置，程序默认为80。如果架设了Web站点，该端口就被占用，不过可以手动更改端口，如8008等，其他选项

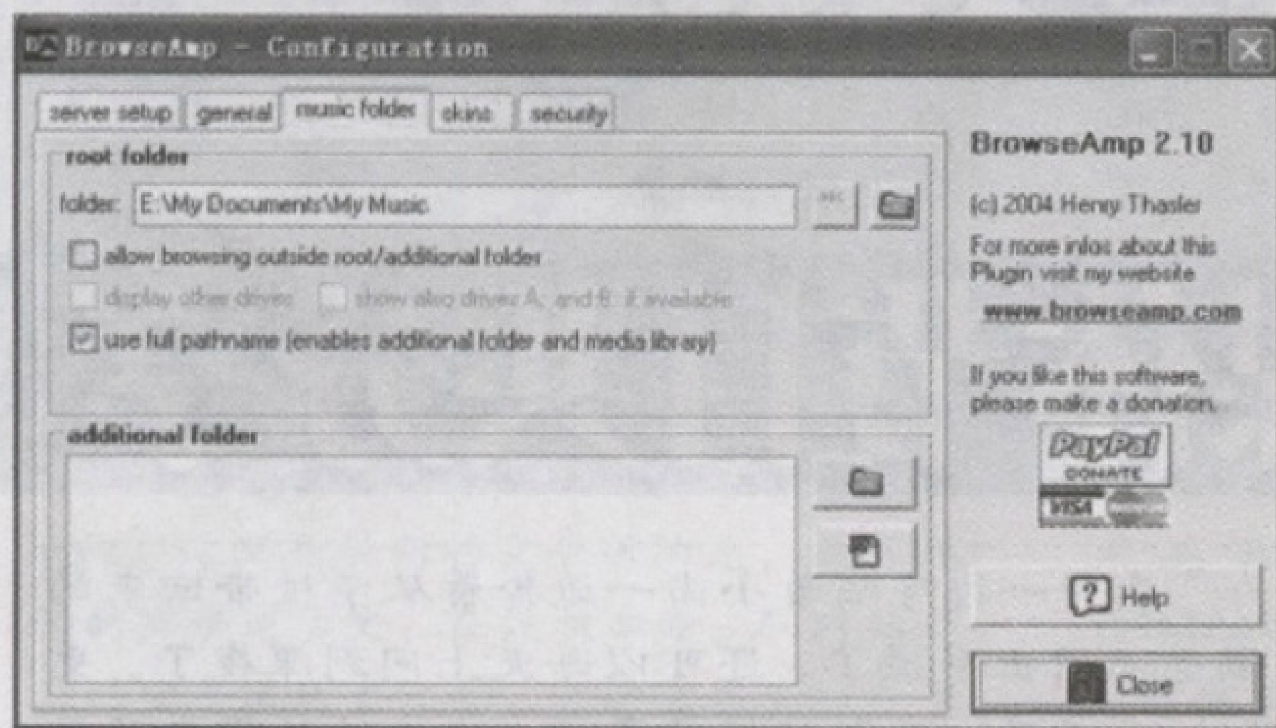


图4

可以不作设置。切换到"Music Folder"（音乐文件夹）标签项下（图4），在"Root Folder"项中单击右侧的"浏览"按钮，选择音乐文件保存文件夹，这样李新就可将下载的所有歌曲都添加到点播系统中了。歌曲虽然多，但是李新只想和婷婷分享，要是姐姐无意中打开，又该嘲笑他了！于是进入到"Security"标签项下，在该标签项中勾选"Enable User Management"（使用用户管理）复选框，随后单击右侧的"Edit User"按钮，打开"User Management"（用户管理）对话框（图5），在Login项中输入一个用户名，并在下面的"Password"项中输入该用户密码。接下来可以对用户的权限进行相应设置，包括设置播放时间、浏览MP3音频文件夹、设置添加音乐文件权限等项目，设置后单击"Save"按钮即可。

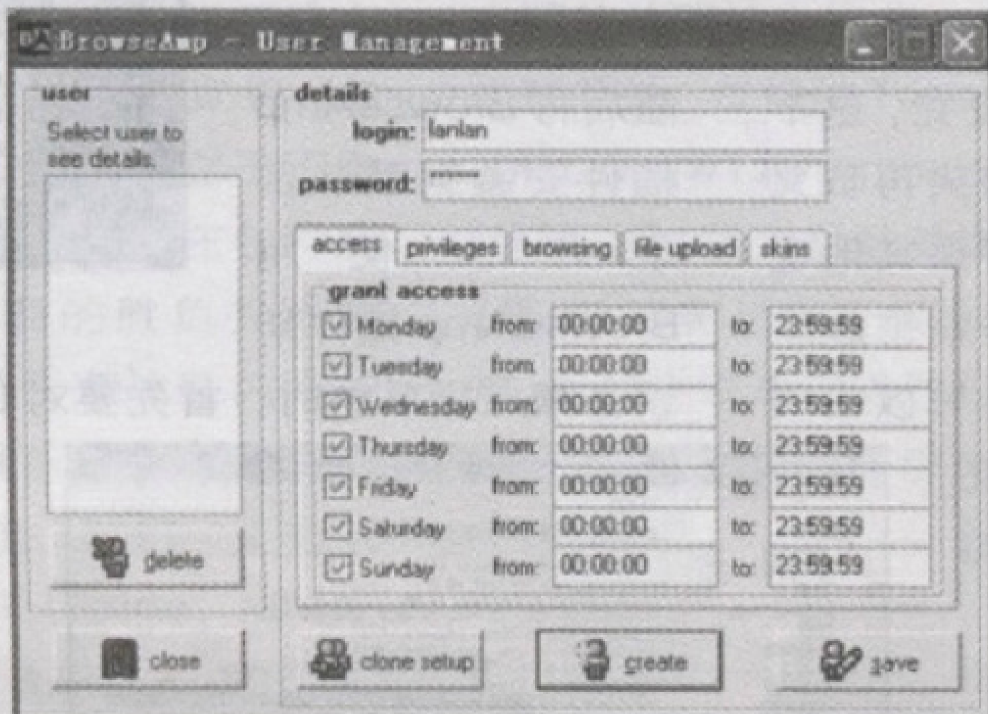


图5

通过以上设置后婷婷就可以坐在自己的电脑上进行音频点播了。不过李新总想做得完美点让婷婷更加感动，于是切换到"Skins"对话框中，在此提供了3种客户端浏览界面，李新选择了一款婷婷比较喜欢的界面后，便切换回"Server Setup"标签项下，在该项中单击"Stop Server"按钮，该音频点播系统就架设成功了。这样婷婷就可以坐在另一台电脑旁控制李新电脑中的歌曲了。李新在另一台电脑的IE浏览器中输入了自己电脑的IP地址和端口号，如http://192.168.1.10:8008，回车后即可打开BrowseAmp音乐列表界面（如果设置了密码会弹出一个密码输入窗口）。

李新提示： 进入该音乐列表界面后，我们会发现歌曲的名称和一些功能按钮的名称都显示为乱码，让我们无法分辨，这时可在IE菜单中单击"查看"→"编码"→"简体中文"，怎么样，歌曲名称都变成中文了吧。

如果添加的音乐列表中有子文件夹，而该文件夹也显示在该类别中，那么双击该文件夹便能显示出此文件夹中的歌曲文件。欣赏某首歌曲时在歌曲列表中单击该歌曲前面的"小喇叭"图标，这时界面中的播放器即开始播放歌曲。在播放器下面还会显示歌曲播放的时间等信息。如果想选择多首歌曲连续播放，在列表中勾选想欣赏的歌曲或单击界面下方的全选按钮，选中列表中的所有歌曲记录即可，还可以通过上一首、下一首、暂停等功能按钮进行控制。

如此这般，婷婷便可在其他电脑上选择歌曲，李新也能全身心投入地玩自己的游戏了！

二、我的大片与你共享

李新除了给婷婷收集了很多好听的歌曲，还下载了很多最新的大片，不过由于婷婷功课忙，只能深夜完成功课后才能看，这下可急坏了李新——这么晚了，怎么收看？难道我还要将这几十GB的大片都拷到她的电脑上去不成！他忽然想起来宿舍里以前建设的视频点播系统，如果使用该系统，婷婷想什么时候看，就能什么时候看了！

推荐软件："美萍VOD点播系统"

下载地址： http://mpsoft.net/download.html

架设VOD点播系统，李新使用的是"美萍VOD"。这是一款功能强大、使用简单的VOD点播系统，其内置高效服务器引擎，采用多线程、多并发流处理技术。使用该软件架



图6

设VOD视频点播系统后，客户端电脑（如婷婷电脑）就可以随意在电影列表中选择需要播放的电影，非常方便。李新将下载回来的"美萍VOD点播系统"安装到自己电脑后，进行了简单的设置：在主界面中单击"系统设置"按

钮，进入到程序设置界面（图6）。在“服务器设置”标签项下的“系统设置”界面中的“本服务器IP地址”项输入本机的IP地址，如192.168.1.3，随后在端口项中输入端口值，程序默认为6608。切换到“点播设置”界面(图7)，在该界面的“点播方式设置”项中点选“客户机通过VOD服务器点播节目”，在“播放软件选择”窗口的选择播放器项中点选“客户机使用系统默认程序播放”，随后单击“保存设置”退出设置界面。

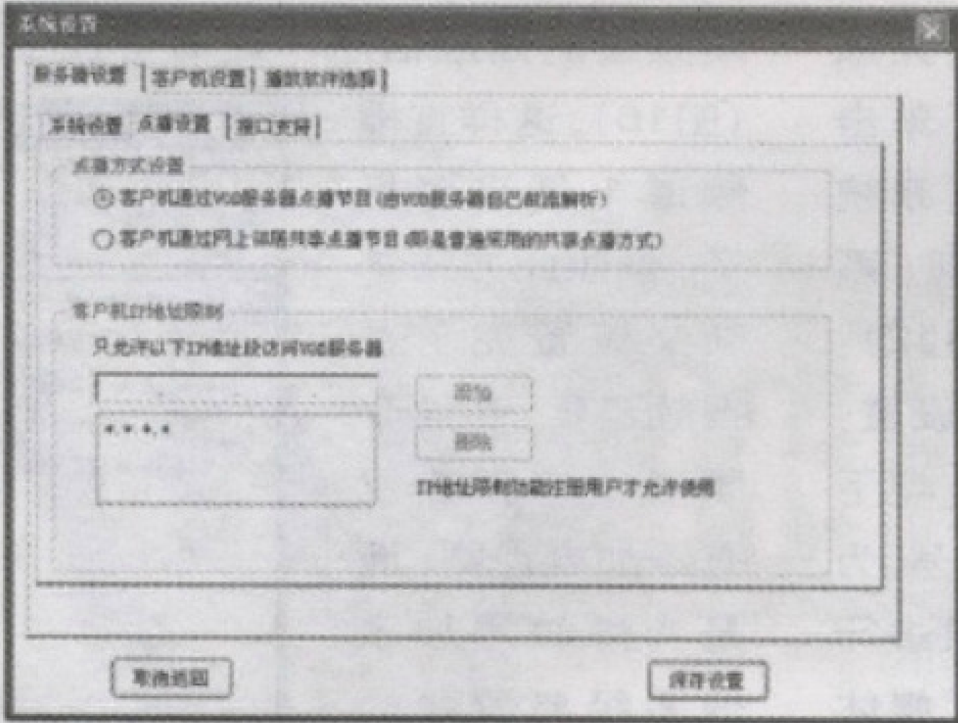


图7

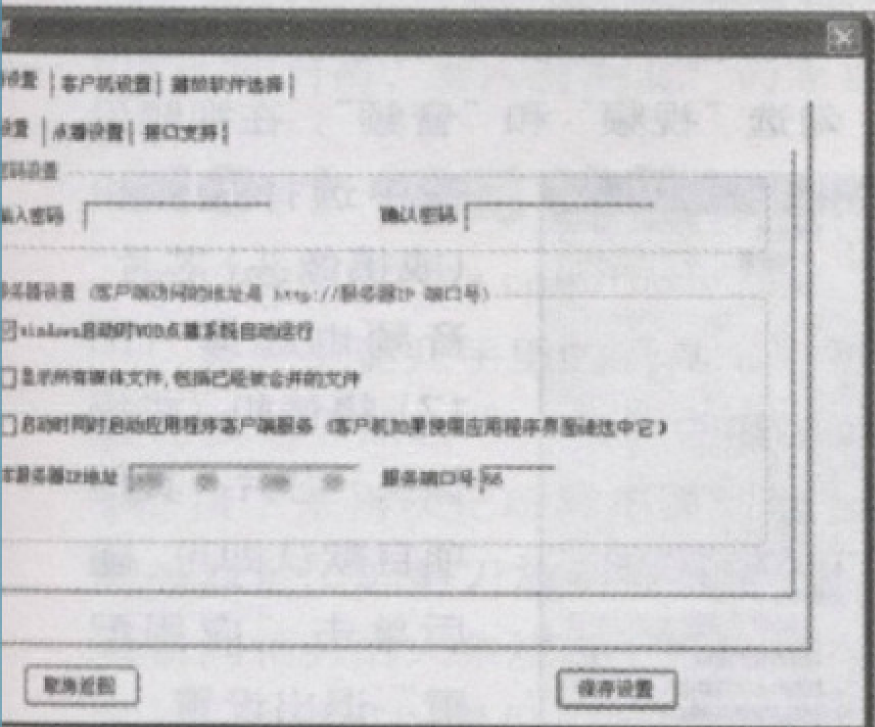


图8

软件设置后李新就要开始添加需要点播的电影文件了，在程序界面的左侧列表中选择某个分类，随后在程序右侧窗口中单击鼠标右键，选择“项目添加”弹出项目添加窗口，在此可以直接输入路径，也可以输入视频链接网址（图8）。这样李新即根据电影文件的类别不同添加了多个电影文件，服务器设置完成。

李新提示：程序支持拖放功能，我们可以将电脑中的某个或多个电影文件用鼠标拖到相应文件夹中即可。

李新一口气在点播系统中添加了多部电影，可是他还想让婷婷收看她比较喜欢的电影，于是准备添加一个新片提示信息。切换到“客户机设置”标签项下，在下面的“系统公告”项中可以添加新片的公告信息（图9），该信息显示为HTML语言。如果修改错误，将导致客户端界面不能正常显示。不过可在该设置窗口中将新加入的电影名称替换掉，然后将img src=“imagesentrapmentsmall.gif”语句中的图片位置和名称进行修改即可。通过以上设置后，婷婷就可以在局域网点播电影了。婷婷打开自己的电脑，在IE浏览器输入http://192.168.1.3:6608，回车后即可进入

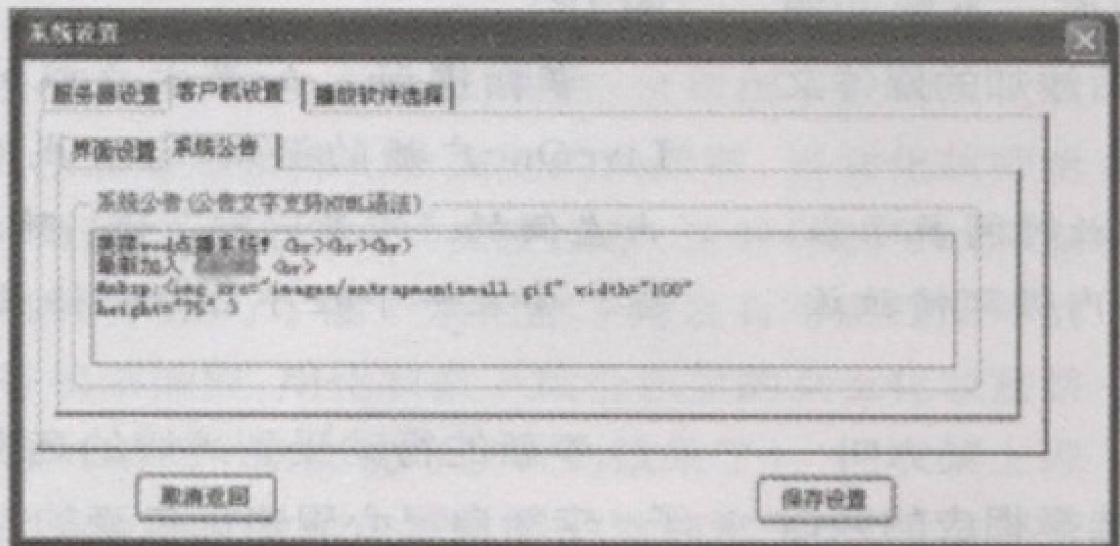


图9

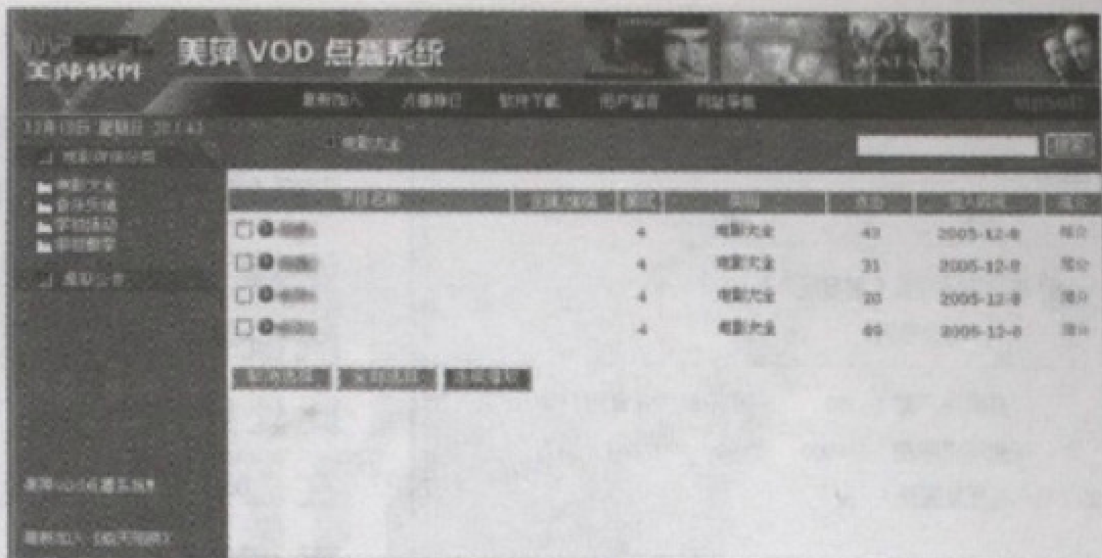


图10

到美萍电影列表（图10）。嘿嘿，她喜欢的电影都在里面，用鼠标双击电影列表中的影片名称，这时系统即可启动程序默认的浏览器进行播放。

三、在局域网内搭建个电视台

姐姐听说李新在局域网上搭建了一个视频点播系统非常感兴趣,于是登录上来凑个热闹，看到了很多精彩大片，对李新赞不绝口。不过姐姐提议能不能将前不久热播的韩剧放到点播系统中，晚上下班回来可以欣赏一下。这下可愁坏了李新，他心想真不愧是老姐，一出口就这么“黑”，100多集的电视剧放到点播系统中光名称列表也要显示几页！要是明天婷婷看到了，再让我添加一个她喜欢的电视剧那可惨了！怎么办？李新很是为难，于是登录QQ到网上诉苦。一位“好事大侠”看出了李新的心事，送给他一软件，名为“LiveOne”，有了它，李新再也不用为此事发愁了。

推荐软件：LiveOne 3.6

下载地址：http://www.kuihua.net/Soft/Download/200512/Soft_2.html

李新下载、安装后发现LiveOne是一款简洁、易用、性能稳定的视频直播软件，它可以在一台普通的电脑上同时广播4路音、视频，并且可以在局域网内的其他电脑上进行直播。于是李新决定使用这款软件在局域网内架设一个内网电视台，这样姐姐和婷婷想看哪个频道就可以随便选了！

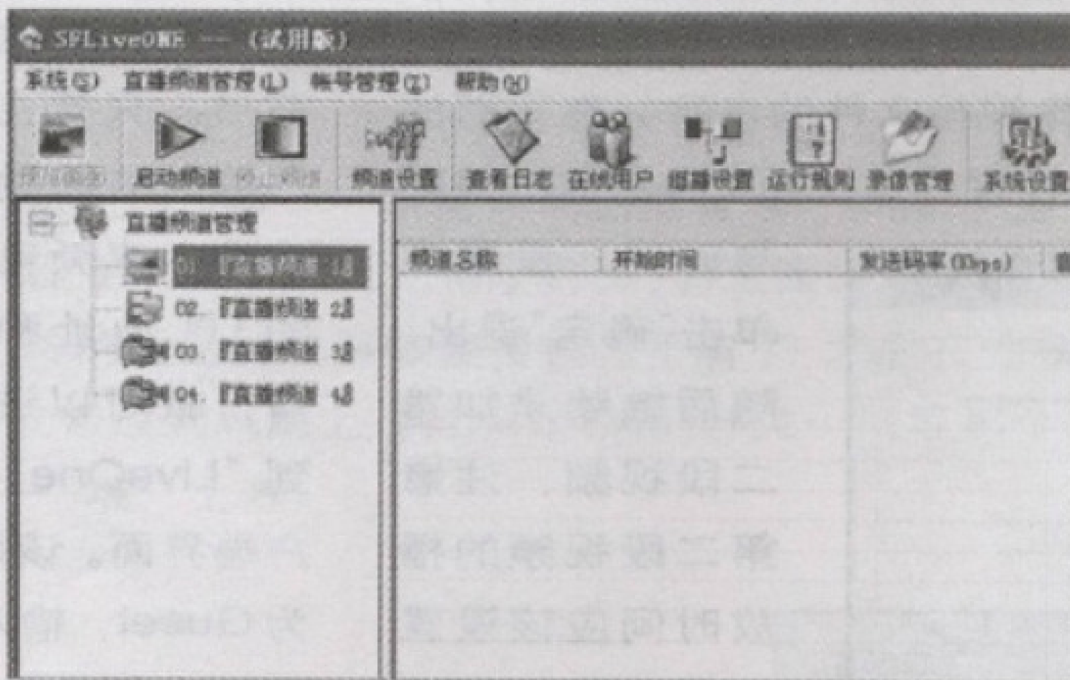
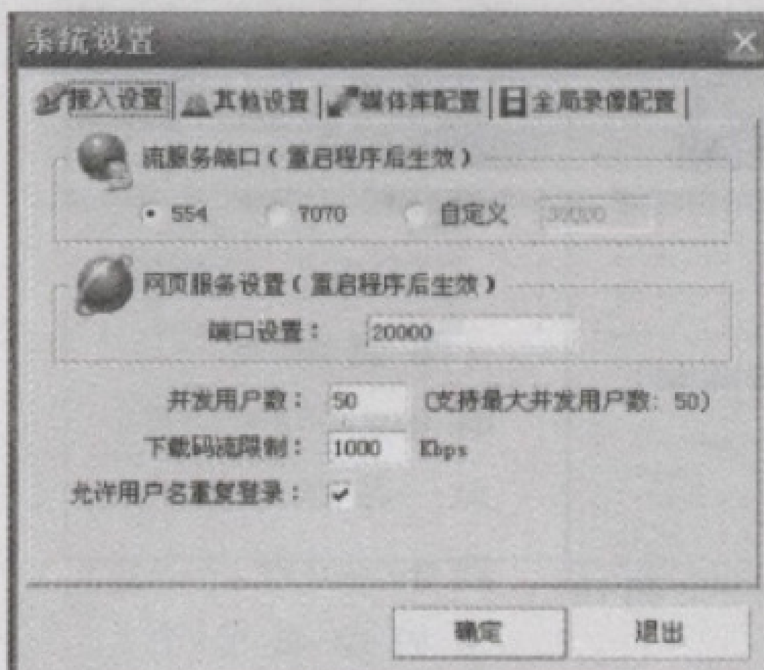
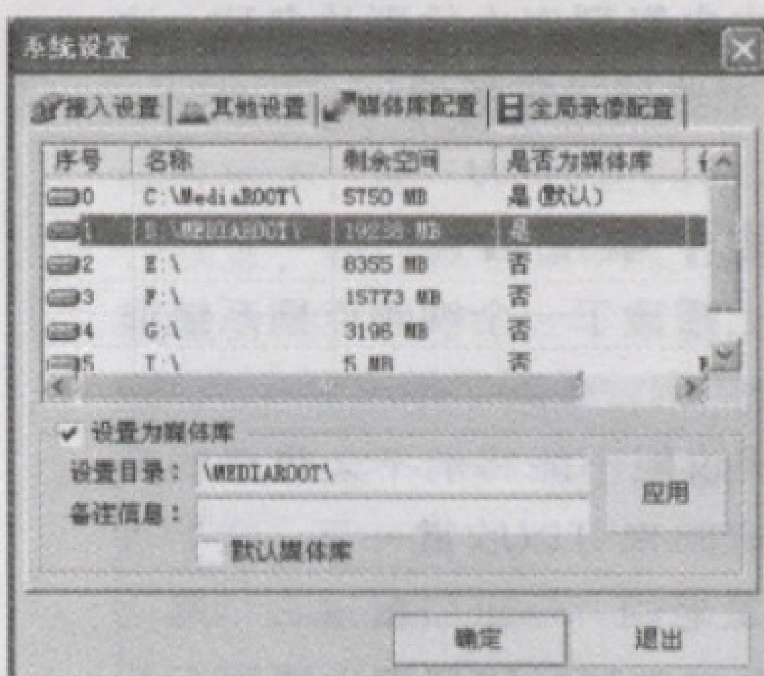


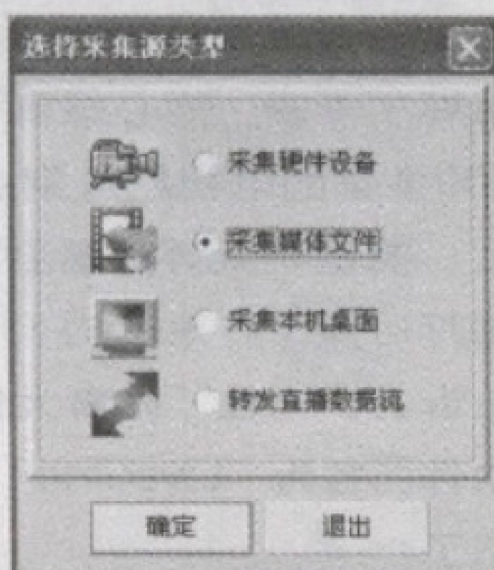
图11

他主意已定，便开始准备架设“网络电视台”了。首先李新策划了各个电视台的内容，随后启动LiveOne程序，由于使用的是未注册版本，因此需要在“安装必看”文件（该文件在程序安装压缩包中）中找到试用版序列号。将该序列号复制到登录界面的序列号文本框中，随后单击“确定”按钮即可，该界面如图所示（图11）。

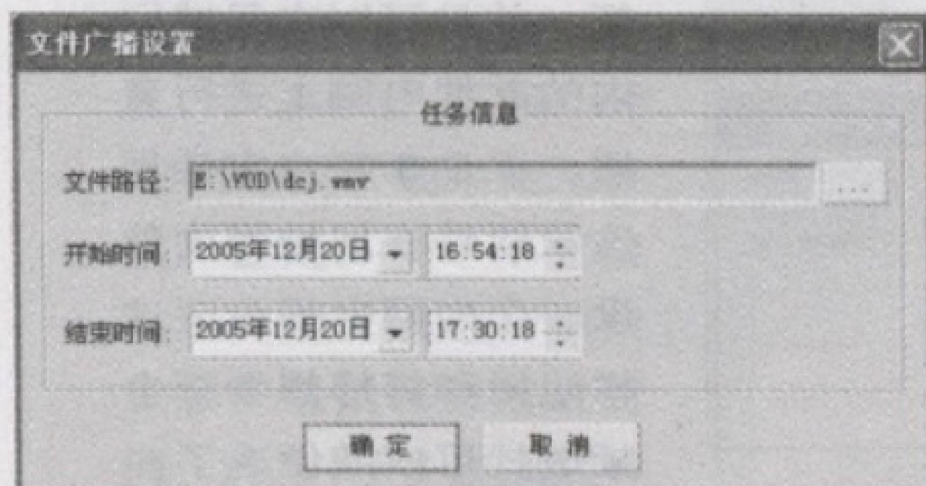

图12

使用该软件前先来对系统进行设置，单击“系统”菜单下的“系统设置”命令，进入到“系统设置”对话框(图12)，此处提供了端口号设置，在“网页服务设置”项下程序默认端口号为20000，可根据需要进行更改。随后切换到“媒体库配置”标签项下，在该项中可选择媒体文件保存的路径(图13)，程序默认为C盘，由于C盘是系统分区，因此李新将其转为了E盘。设置后单击“确定”即可。


图13

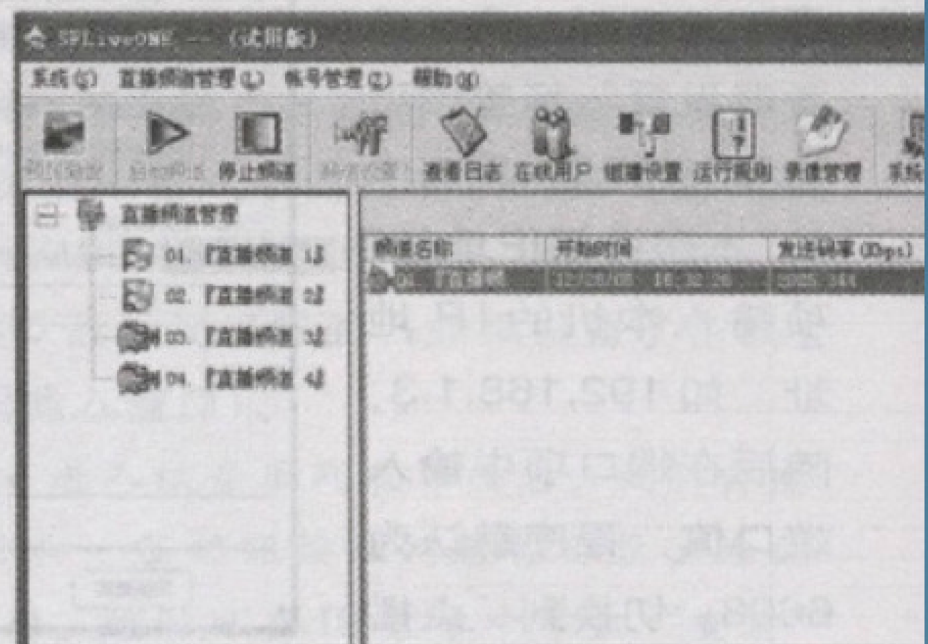

图14

系统设置完成后，还要对每个频道进行设置。首先在程序主界面的频道列表中选择“直播频道1”并单击工具栏中的“频道设置”按钮，打开“选择采集源类型”对话框(图14)，在此提供了多种采集类型，由于李新决定在频道1中为姐姐播放电视剧，因此在该对话框中选择“采集媒体文件”，然后单击“确定”按钮弹出“广播频道1”设置对话框，点击该对话框中的“配置运行规则”按钮打开“运行规则”对话框，单击“添加规则”按钮打开“文件广播设置”对话框(图15)，在“文件路径”项中他输入了电视剧第一集视频文件的名称，在下面的“开始时间”和“结束时间”设置好该视频文件播放的日期与时间，设置完单击“确定”退出。随后继续添加第二段视频，注意第二段视频的播放时间应该设置在第一段视频的后面，不能和第一段视频的时间重叠，否则无法添加。以后添加的媒体文件就按程序指定的日期和时间定点播放了。

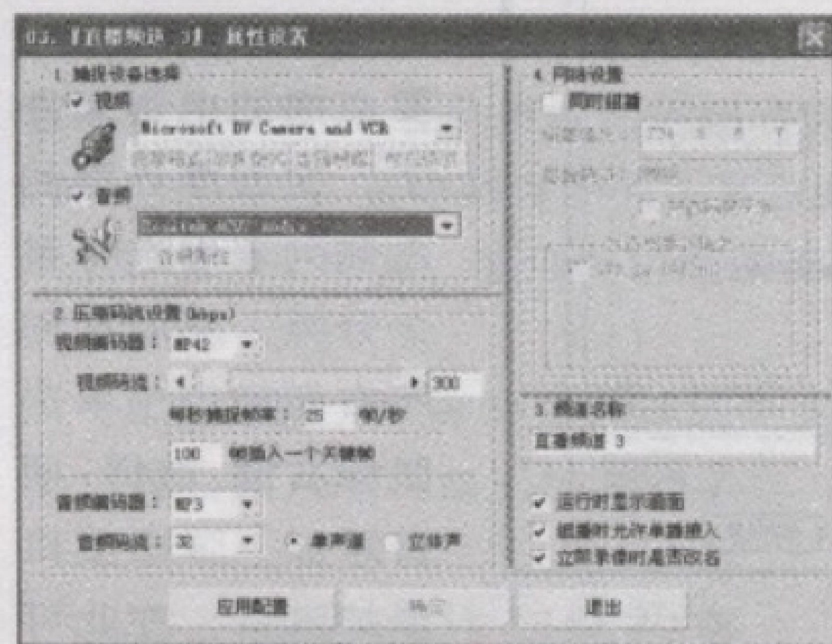

图15

李新提示： 如果你设置的视频文件播放时间长于当前视频实际播放时间，可在指定的时间段内循环播放该视频文件。

完成以上设置后即可开启这个频道，选择相应的频道后，单击“启用频道”可看到程序界面的类别中显示出启动频道的播放信息，这时可在下面的频道预览频段内容(图16)。这样直播频道1便设置好了，按照此方法李新又设置完了直播频道2，在这个频道中李新并没有添加电视剧，而是为婷婷添加了很多经典歌曲的MV，并将时间设置为全天候播放，这样婷婷可以随时欣赏精彩的MV了。


图16

这时李新突发奇想地有了一个想当DJ的念头，想在频道3中架设一个现场直播频道，于是在频道3的“选择采集源类型”对话框选择了“采集硬件设备”，确定后在弹出的“属性设置”对话框中，勾选“视频”和“音频”，在视频设备中选择摄像机(或摄像头)芯片，音频也选择(图17)摄像机(或摄像头)芯片，其他项目默认即可，随后单击“应用配置”退出设置。


图17

李新将3个频道开启后，打开摄像头，拿起麦克风，这样姐姐和婷婷便可在自己的电脑前用直播频道3一睹其主持人的风采了。

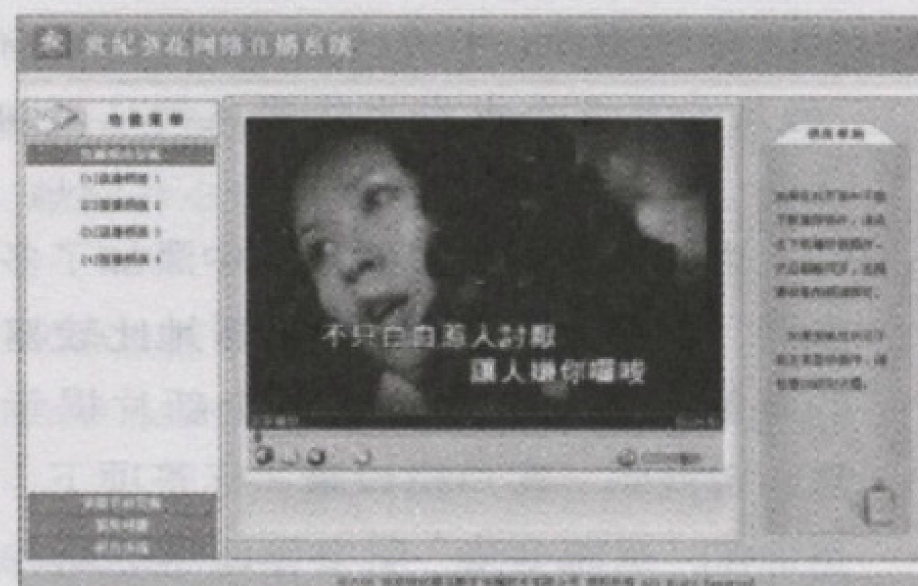


图18

如果其他用户想要收看这些节目，只需在自己的电脑IE地址中输入李新电脑的IP地址和端口，就可以进入到“LiveOne”客户端界面。该系统支持用户登录，程序默认用户名和密码为Guset，输入该用户名和密码即可登录，随后在客户界面的左侧单击相应的频道便能欣赏李新电视台的节目了(图18)。

李新提示： 如果客户端的电脑不能通过IE收看LiveOne广播的视频节目，我们需要在客户端界面中单击左侧的“常见问题”项，随后单击“播放器下载”链接，安装一个程序自带的播放器即可收看。

李新的行动受到婷婷的高度赞扬，看到婷婷高兴的样子，李新自己心里也挺自豪的，所以决定回到学校时更要好好学习，等到下个假期给她带来更多惊喜。



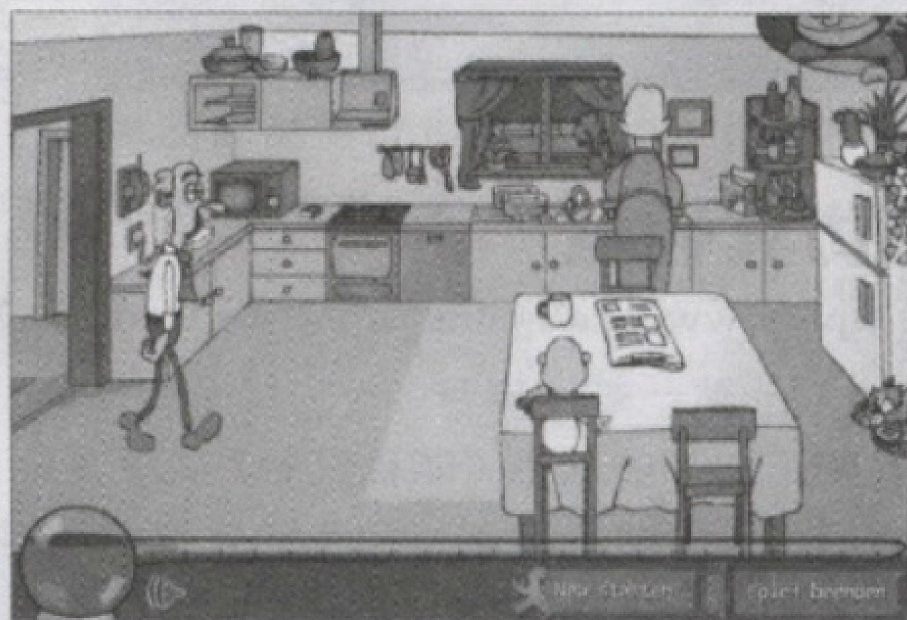
■北京 八千流

搞怪游戏"惹火先生"系列

所有觉得日子过得平淡乏味的读者请进，欢迎来到"惹火先生"的乐园。在这里你可以无拘无束，试验你所能想象得出的一切恶作剧，将一个个可怜人儿玩弄到底而不用负任何法律责任。这样恶搞的画面，是否能助你提提神呢？秉承"送佛送到西，整人整到底"的原则，笔者在此将自己费尽心机钻研出的"整蛊大法"倾囊相送，各位读者请接招哦！

NO.1 倒霉爸爸

http://www.775a.com/flash/2366_swf.swf



首先把婴儿手里的玩具车弄到地上，看见左边桌上那台咖啡机了吧，按红色按钮加热咖啡，爸爸去喝咖啡的时候就会被烫到，然后踩到玩具车摔倒；接下来再次把玩具车弄到地上，把冰箱上的仙人掌放到爸爸的椅子上，将梳妆台上的剪刀放到报纸里，拿酒倒到他要喝的汤里；在妈妈要端汤的时候拿烤箱旁的火柴烧右下那只猫的尾巴，这一系列动作如果你一气呵成完成的话，你就可以看见……这还没完啦，当爸爸最后去接电话的时候，用火柴点燃煤气，然后把桌上的钥匙拿去烤（亏制作者想得出来--），在爸爸去拿钥匙前赶紧放回桌上……哎，当个好男人还真挺难的呢～



NO.2 尴尬的采访

http://ftp17.enet.com.cn/pub/ent/flash/gaoxiao/rehuo2.swf

话不多说，直接进入正题。先将清洁剂放进男人手边的水杯中，接着把他面前的一瓶胶水放到他旁边一张桌上的卡片里，再把捕兽夹放在地上，这个衰人就会着了你的道，痛不欲生了。之后把一盘录像带放进电视机下的录像机内（嗯……我得声明这里有点"邪恶"，至于有多邪恶，就看你的接受程度了……），再把柜子打开，将里面的迷魂药草放进左边茶几的茶杯内，可怜的他这时已经被整得神志不清了；之后在他换衣服时，把放在沙发上的短裤放进他的西装里，然后把他挂在屏风上的皮带放到风扇上，再拉动风扇的开关……等那个采访的女人丢下打火机离开时，把汽油弄倒，再将打火机扔到汽油里——哦，上帝！

NO.3 恐怖理发店

http://www2.21cn.com/media/flashgame/flashgame/21cngameflash/0409/21cn0915kanzler.swf



在女化妆师给男主人公理发时，把白布桌上的国际象棋棋子放到女化妆师的剪刀上，用右下角的白色油漆瓶换掉化妆桌上的发胶瓶，当女化妆师给男主人公上发胶时，用左下角的打火机把他的头发点着，这时你就可以深刻地理解"恼羞成怒"这个成语的用法了。接下来把左下角装有可燃性液体的棕色瓶子放到白布桌上的香槟酒桶里，用化妆桌下旅行包里的女士化妆盒替换掉化妆桌上的男士化妆盒（嘿嘿，很快就可以看到效果了）；把衣架上绿色衣服里装有可燃性粉末的棕色袋子放到电视机旁的雪茄盒子里，看准男主人公同另外一个男人说完话的那当口马上打翻右下角的汽油桶，再迅速扭动锅炉上的气压阀……我什么都没看见，什么都没看见。

NO.4 圣诞狂“疯”夜

http://www.murphys-gesetz.de/m_weihnachtsspecial03.swf



倒霉的不光是普通人，这回我们连圣诞老公公也要整了哦！圣诞老公公放下了背的袋子，将圣诞树旁边的猫放进去；CD机架子上有个盆景，把里面的石头放到茶几上的餐盘里；拆开那个蓝色的礼品盒，将里面的机器人安装好，它可是会对圣诞老公公……将老鼠夹放在门边，把柴火旁边的油倒在打火机上，再将一根火箭烟花放进黄色的罐子里；这时老公公会开始拆礼物，把保龄球放在窗帘最上面，他会点亮圣诞树，迅速把滑板放在他的脚下，可怜的圣诞老公公会跌倒，然后用打火机点燃罐子里的火药，火药就会把保龄球打下来……将老鼠放到老公公的身上，他会把衣服脱掉，最后将CD旁边的一堆子弹放到进门来的主人身上，他就“Over”了……



The Polyphonic Spree

http://questfortherest.com/desert.swf

话说美国有一新生乐团名唤The Polyphonic Spree，由24名成员组成。他们不但在音乐方面颇有造诣，在Flash动画设计上也如鱼得水。这款Flash小游戏就是乐团的钢琴手Puff Daddy为了宣传其乐队新专辑所做。表面上看是一款解谜类游戏，其实里面包含了他们的2首主打CD。说真的，他们的歌真是太棒了——笔者玩第二关的时候由于太快通关而没能听完整首曲子，重新玩的时候我干脆故意不过关，开着音箱闭着眼睛悠闲地听起音乐来了。

仿真钓鱼

ftp://www.smallgame.org/download/051231/PetriHeil.exe



“一蓑一笠一扁舟，一丈丝纶一寸钩。一曲高歌一樽酒，一人独钓一江秋。”清朝王士祯的这首《题秋江独钓图》是不是为你描绘了一副悠闲自得的垂钓意境呢。久居喧嚣的闹市，我们自然很难得到这份“西塞山前白鹭飞，桃花流水鳜鱼肥”的垂钓气氛，何况现在寒冬腊月的，即使坐在河边也说不定会被寒气袭得你兴致全无。有什么东东能让我们既足不出户，又尽享“独钓寒江雪”的乐趣呢——这款休闲小游戏《仿真钓鱼》绝对是你不二的选择。



龙卷风

http://download.enet.com.cn/speed/toftp.php?fname=080572005122001

玩到这款游戏的时候我就2个字——震撼！这竟然是一款容量仅为23.4M的小品级游戏，但它带给我的乐趣绝对不是“小品级”的。如果你跟笔者一样钓鱼钓得郁闷了，拿它来发泄一番绝对是一个极佳的享受。3D的游戏空间广阔自由，画面显示的内容非常丰富，可说是令人目不暇接。你可控制逼真的龙卷风在市镇肆虐，卷起一切在行进道路上的障碍，在能力得到加强后，它还可释放闪电、河水和火焰，击毁企图靠近它的物体，整体的气势十分宏大。而且还有很多隐藏要素藏匿其中，比如第二关的军事基地里面有核弹发射井，用强力吸（鼠标点在那里不放）把核弹吸出来后往城镇中心一扔，就会出现无数的小龙卷风，再把龙卷风移过去，用强力吸起，就会出现UFO！它会帮你停住所有敌人。第六关的海里还有一只像龙一样的巨大怪兽可以控制……你需要做的仅仅就是点点鼠标而已——想尝尝做上帝的感觉么，就是它啦！

云

http://download.enet.com.cn/speed/toftp.php?fname=083742005120801



如果你不喜欢控制龙卷风当一个“破坏神”，而只想当一个无拘无束的“小神仙”，那么笔者再为你奉上另一款与《龙卷风》有异曲同工之妙的游戏——《云》。实在是感叹现在的休闲游戏制作竟然达到了如此精良的地步：空灵天籁般的音乐、宏大缥缈的天上世界、新颖而富有灵感的细节表现将一幅美妙的“云中漫步图”展现在我们面前。无须用过多华丽的辞藻来形容这款游戏了，我突然想起《小窗幽记》中的这样一幅对联：宠辱不惊，看庭前花开花落；去留无意，望天空云卷云舒。不知道读者你玩到这款游戏的时候，是否也跟笔者一样有如此的心境呢。

拒绝还是接纳？
——无处不在的工包配件选购杂谈

■ 四川 一居

在电脑市场上，各类工包配件已无处不在。什么是工包配件呢？“工包”配件不是一些奸商所称的“工人包装（区别于机器包装）”配件的简称，工包配件是采用工业包装（常见的是用防静电的袋子包装，或只有一个白纸盒，较贵重的商品一般还会加一张绝缘塑胶泡沫垫上），没有正式销售包装的配件。工包配件的价格一般比正规零售产品便宜，所以受到了很多资金较为紧张的用户的欢迎。虽然我们不赞同购买此类产品，但是工包市场的存在是客观事实，为避免读者上当受骗，我们希望能通过本文剖析个中一二。

一、工包配件的“神秘学说”

目前市场上的工包硬件来源非常复杂，“工包”已成为一个广义概念，要了解工包硬件，了解其源头很重要。那么市场上的工包硬件究竟来自何处呢？

OEM说

关于工包配件的来源，最常见的解释就是OEM。OEM（Origional Equipment Manufacture）意为原始设备制造商，其基本含义为定牌加工，俗称“代工”。OEM由于行之有效，成为目前国际市场上一种十分流行的生产形式，并且成为IT业中的一种生产经营模式，90%以上的IT企业都开展了不同程度的OEM工作。比如像IBM、HP-康柏、DELL、苹果等大企业均采用这种方式，它们的笔记本电脑产品几乎都由我国台湾省各大一线笔记本OEM生产商如广达、华宝通讯、纬创、华硕、英业达和华宇等生产，而整机采用的板卡主要由OEM大厂华硕、富士通（鸿海）、精英、微星等代工生产。





从笔记本到各种线缆，OEM/ODM无处不在，各类工包也无处不在

在代工生产过程中，由于市场万变，便可能出现OEM厂在将产品生产出来后，由于市场销售不畅，品牌厂商无法全部吸纳的情况。这种情况下，无论OEM厂或品牌厂商，都可能选择将产品通过其他渠道以工包这种较廉价的方式甩向市场，以期被市场尽快消化。

> 大规模的工业生产中出现次品或瑕疵品在所难免，对于很多出现规模性问题的配件，如主板、显卡等，这些残次品通过种种途径从厂家流出，在清除掉品牌LOGO后也会以“工包”形式出现在市场上，这样的产品毫无疑问是不值得购买的。面对这种情况，消费者一定要仔细甄别，并且在经销商处尽可能进行测试，以防上当受骗。

ODM说

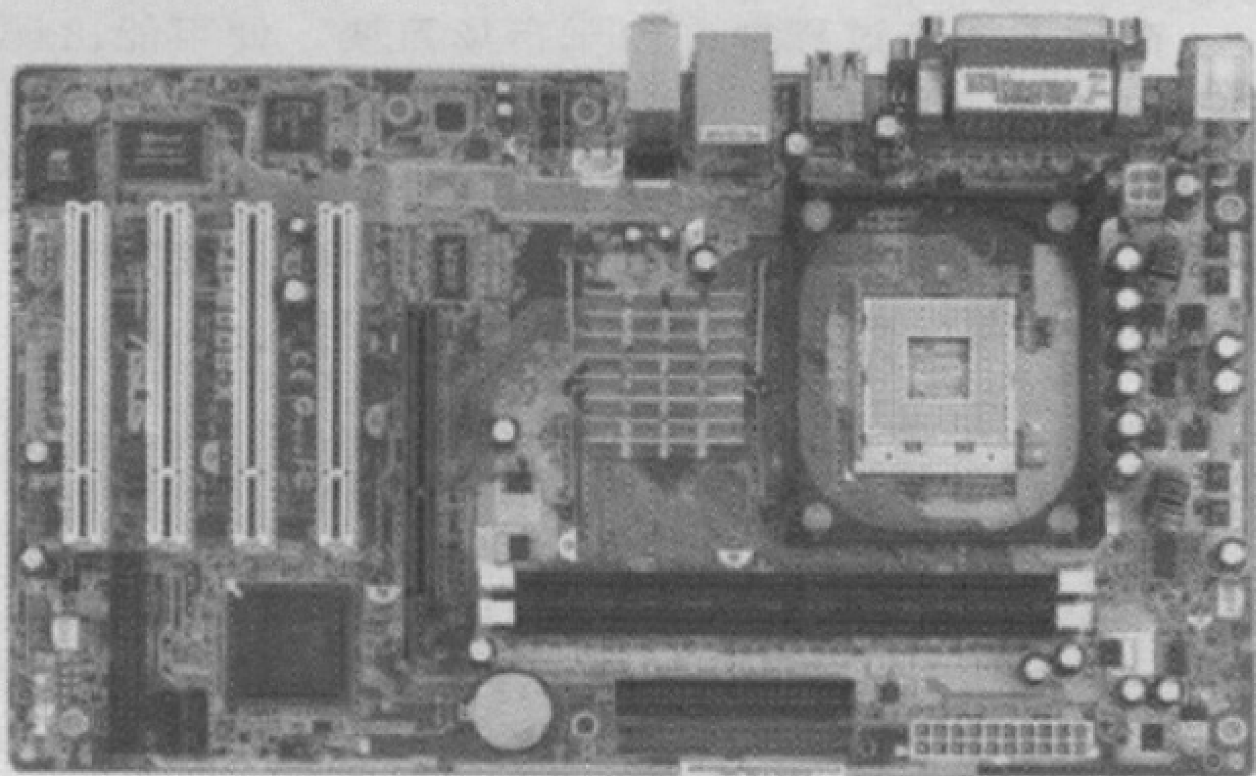
与OEM近似的词还有ODM（Original Design Manufacture）原始设计制造商。ODM就是根据客户需要为客户重新设计定制产品的加工，或应客户要求对产品作较大改进、改型的加工。凡是涉及机械结构、电路结构以及产品功能上的重大改动，均属于ODM范畴，俗称“贴牌”。这样做的最大好处是使厂商缩短研发周期，因此许多品牌厂商乐于采用这样的方式。

> 一些日本品牌的笔记本电脑就是由我国台湾省ODM厂商生产的。ODM制造商由于拥有部分乃至全部设计的知识产权，甚至不需修改设计细节或配件，便可以以自己或其他客户的品牌名称进行批量生产，因此笔记本市场上雷同产品屡见不鲜。同样的现象在板卡市场则更为常见。

OEM和ODM两者最大的区别不单单是名称而已。OEM产品是由品牌厂商自行设计开发的，OEM厂商仅仅是按照对方的设计和要求进行生产，成品只能使用该品牌名称，OEM厂商绝对不能冠上自己的名称再进行生产，或者为其他厂家生产。而ODM则要看品牌企业有没有买

断该产品的版权，如果没有，ODM厂商有权自己组织生产或为其他品牌加工生产（编者：目前市场上泛滥的所谓“工包森海塞尔MX500耳塞”就是由于森海塞尔没有向ODM厂家买断外观设计而造成的，当然这些耳塞绝大部分与真正的MX500仅仅是外观相似而已）。现在OEM和ODM已交叉在一起，很多OEM厂商同时也是ODM厂商，例如ATI芯片显卡的主要代工厂撼讯、蓝宝、技嘉、同德等。

和OEM类似，在进行ODM生产过程中也可能出现ODM生产厂商产能过剩或所委托生产的品牌厂商消化不良的情况，这些“多余”的产品便会以工包形式出现在市场上。此外，品牌企业在委托加工期间肯定会进行质量控制，一些淘汰下来的不合格产品在返工消除该品牌LOGO后，如不能通过其它渠道消化，部分ODM厂商也可能将其以散装形式推向市场。



工包主板市场上最常见

品牌厂商说

也会有所谓来自品牌厂商的工包产品流向市场，其实市场上正规的工包产品很多都来自具备自主生产能力的品牌厂商，这类厂商不仅拥有强大的OEM/ODM生产能力，而且拥有名气较响的自有品牌。在销售中销售不畅或产大于销，出现库存积压有时也在所难免。当某产品长期滞销，库存压力增大时，为了更快地回笼资金，一些厂家便会以成本价或低于成本价出货，而通过“工包”走货无论对自己的经销渠道还是消费者都更易于接受。

事实上所谓“工包渠道”并不是厂家处理库存或返修产品的真正渠道，因此这样的情况很少，并且出货量不会很大。市场上销售的工包产品大部分都是经不明渠道流出的残次品、返修品，甚至作坊小厂制造的假冒伪劣产品，来路不明且品质极差，售后保障更是无稽之谈，不仅给厂商带来了负面影响，更严重损害了消费者的利益。这样的产品已经不能称为“工包产品”了，也脱离了本文向大家推荐的产品范畴。

需要注意，对于品牌厂商而言，在推出工包产品时其主要面向的并非零售渠道——品牌厂商对零售渠道和OEM及SI（系统集成商，品牌机整机商）渠道泾渭分明，它们是不允许面向大客户或SI渠道的产品流向个人客户的。但也常有此类产品由于种种原因，通过各种渠道变成“工包产品”在市场上销售。对于这种产品的售后，华硕、微星、技嘉等品牌厂商的态度都是：“这是我们为某客户做的板子，要保修你找他们，我们不负责保修！”

之所以出现这样的情况，是因为按照惯例，当OEM/ODM厂商以接近成本的价格向大客户提供产品时都不会提供保修业务。比如某客户拿主板10 000件，在大客户随机测试完产品后，OEM/ODM厂商一般会提供300～500块的售后备件，以保证损坏换件，而保修也随之丧失，损坏换件和售后服务只有客户自己做。购买这种产品的消费者，售后维修只有找第三方维修公司做。

对于购买工包配件的用户而言，在购买工包配件时要对销售商的售后服务能力和承诺的期限做重点考察。那种“由于是XX工包售后服务可找XX品牌”的说法毫无依据，价格低廉的工包配件流入零售市场，本身就是对这些品牌厂商零售渠道的巨大冲击。

其他“工包说”

由品牌厂家在国内直接流出的工包，算得上较正规的工包货了，而市场上工包硬件的来源尚有以下渠道。

1.山寨厂的假货

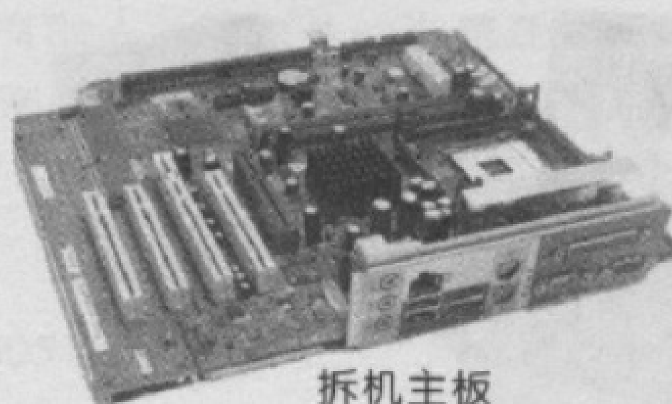
广东一带山寨厂林立，很多假冒/仿冒品牌工包产品都来自该地区，如假工包主板、显卡、键盘鼠标等。这类工包配件大都是挂羊头卖狗肉，打着别人的名号，其实是假冒伪劣产品。



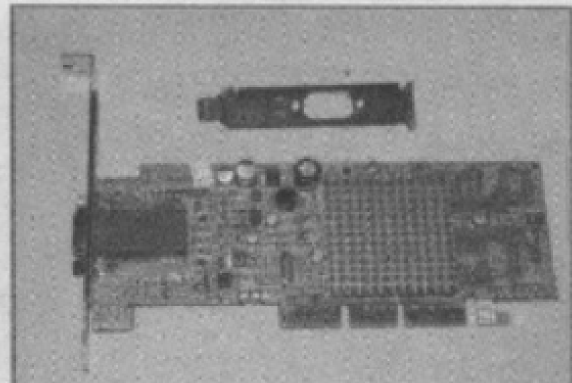
杂牌工包显卡

2.来自水货

很多工包配件都来自水货。水货就是偷逃关税的走私货，这类产品通常在质量上和正规产品没有什么区别，但由于地区售价差别，在保修上只能由经销商承担，厂家同样不会承担任何责任。



拆机主板



拆机显卡

3.来自“洋垃圾”

此外，很多工包配件来自“洋垃圾”。以很便宜的价格从海外运回国外淘汰的电脑整机或配件，根据情况再加工，还能用的部件保留下来发到二手市场上以“工包”面世。有些从二手服务器上淘汰下来的“工包”DELL、HP主板等，还需要专门的机箱搭配才能使用。

4.来自返修货或问题货

产品售出后出现故障在所难免，如果是较大规模出现故障，厂家只能回收后重新维修，再以“良品”上架，也可以“工包”形式出现。而对于本来就是针对大客户没厂家保修的产品，一些商家或渠道商销售中出现的有明显或不明显故障的配件，被二手商家以极便宜的价格收购维修或翻新后，也会重新以“工包”的形式摆上货架。

5.来自其它

比如工厂生产出来给大客户或媒体测试用的“工程样品”或“评测品”，也有以工包流向市场的，这类产品以CPU居多。

二、常见工包产品扫描与防范

为了方便大家进一步认识工包硬件，下面我们就市场上常见的“工包”产品和鉴别方法做一些介绍。



盒装与散货

CPU

1.散装CPU

散装CPU属于较正规工包范畴。而部分散装产品是特供品牌机的型号，也流入到市场中，如赛扬D 310等。同时很多散装CPU亦为水货。

> ★防 要注意商家将散装工包充当盒装出售，骗取差价，这也是电脑卖场里各种包装盒有时都可卖个好价钱的原因。

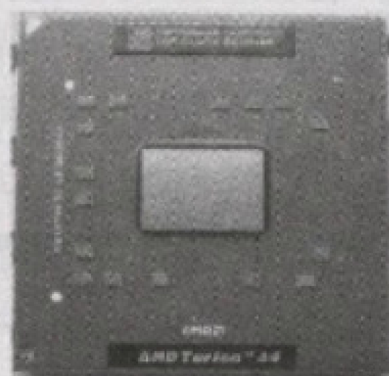
2.工程样品

目前市场上存在着较大量的所谓Intel的工程样品CPU，此类IntelCPU的标签上有“ES”等标志，LGA775、Sokcet478接口都有，没锁倍频。

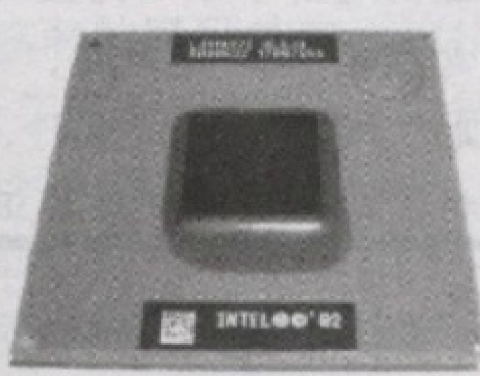
> ★防 此类产品部分是有质量问题的问题货，而且质保一般很短，所以不是太缺钱的话一般慎购。

3.移动版CPU

工包的移动处理器在市场也很常见，其大多是从笔记本厂商中流出，常见产品有Pentium 4/M、Celeron 4/M、移动版Athlon、移动版Sempron等，这类处理器兼容台式机接口，在台式机上可正常使用。移动版的CPU超频表现都比较好，同时因为功耗较低，发热量非常小，因此CPU超频后的稳定性也很好，受到不少超频爱好者的青睐。

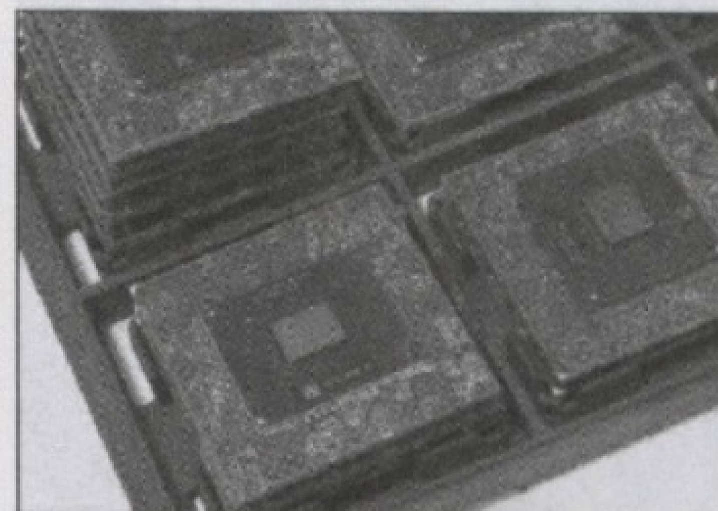


移动版Turion 64



移动版赛扬4 1.7GHz

> ★防 要选用移动版产品，主板最好能支持倍频调节，以免影响发挥其速度。而且要注意移动版CPU是否和你的主板兼容，最好现场测试。



移动版改的工包全新赛扬 1G

4.打磨货

打磨也就是Remark，这类假工包产品也很常见，如打磨过的AMD Athlon XP处理器流入市场，早已不是新鲜事；Intel处理器也有打磨货（但锁码的型号一般不会出现此情况）。通过打磨，可让低频产品冒充高频，也可让工程样品充当正品出售。由于它的价格比正品便宜，所以市场销量很大，也会对正品盒装产品造成冲击。



较明显的Remark品

> ★防 奸商用一些低价产品或非正式产品超频（金桥连接）或打磨激光标以后以高价销售，从中赚取非法暴利。这种超频后的产品稳定性较差，而且不具备再超频的可能。为避免上当受骗，消费者购买时需在外观上仔细辨认，当然最好到信誉好的正规经销商处购买。

5.白板CPU

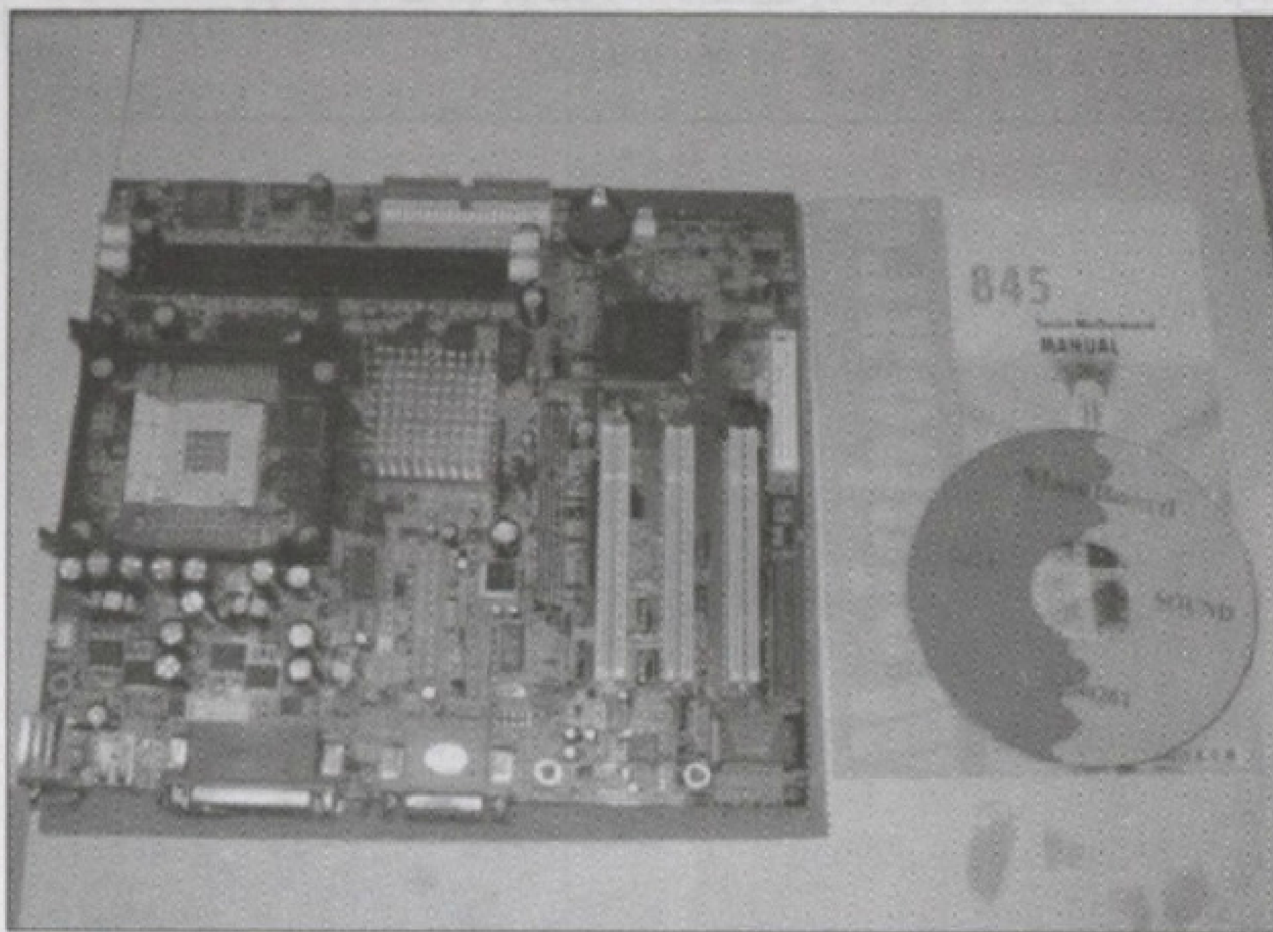
所谓“白板”就是“没有包装，没有标志”的产品，在AMD Athlon处理器中更为常见。白板CPU是从正规工厂淘汰下来的次品，被非法流入市场后少部分产品以“白板”直接出现，部分产品被有改造实力的渠道商重新标示后上市（危害更大，很难和正品区别）。白板也可分为“正规渠道”和所谓“工包渠道”，正规渠道的白板CPU一般质保一年（除断针和外观严重损坏）；而工包渠道普遍没质保（现场点亮，出门不保），要么就是加价质保1～3个月。

> ★防 白板处理器多为有或大或小问题或Bug的次品（如挑主板或执行部分程序异常），但其低廉的价格很吸引用户关注，如白板939接口Athlon 64 3500+，只需500～700元就能拿下，所以受到一些敢于沙里淘金的用户的欢迎。为了保证不出现挑板，很多奸商还喜欢搭配主板出售，对此更需小心。除了看其可超频性外，特别要注意浮点性能和缓存是否有问题，在选用时最好在DOS下和3DMarks03 CPUTest 1等测试软件中做一下测试。

主板

1.较正规工包

现在市面上各大品牌的工包主板都很多，以华硕为例，其低端的X系列主板及采用较早期芯片组的主板在市场上就多有工包主板出现，分防静电袋包装和白盒包装两种，前者价格很便宜，已接近二线低价产品，后者比行货盒包便宜30～50元，配件完全相同。很多零售商在销售时会为其配上卖场上淘来或平时客户留下的正品包装盒，充做正品出售，经销商利润更可观，但令华硕头痛不已。此外，市场上较正规的工包主板还有因企业倒闭、清过时型号库存、处理多余货品等来源。



杂牌工包主板

★防 华硕、微星、技嘉、精英、富士康等各大品牌在市场上都有工包主板出现，但如前所述，这类工包一般只针对大用户和行业用户，而非零售市场，所以保修一般只能由商家负责，所以在购买时应问清楚售后服务由谁负责。在购买时特别要注意以正品盒包的钱买到工包假盒装，华硕、升技等主板厂商的主板上除厂家LOGO等信息外缺少正品盒装的防伪标示，这也会给用户增加辨别难度。但对于盒装而言，一定要当面检查产品是否被拆封过，其型号是否是零售正式型号。正品盒装产品应当包括说明书、保修卡等在内，不是有一个包装盒+防静电袋即可。

考虑到市场利润及对零售市场的冲击，短期内各大品牌还难以推出正规的、面向零售市场、质保齐全的工包产品，但我们仍希望有远见的企业能让利于民，推出正式面向零售用户的散装工包主板，以丰富产品线。

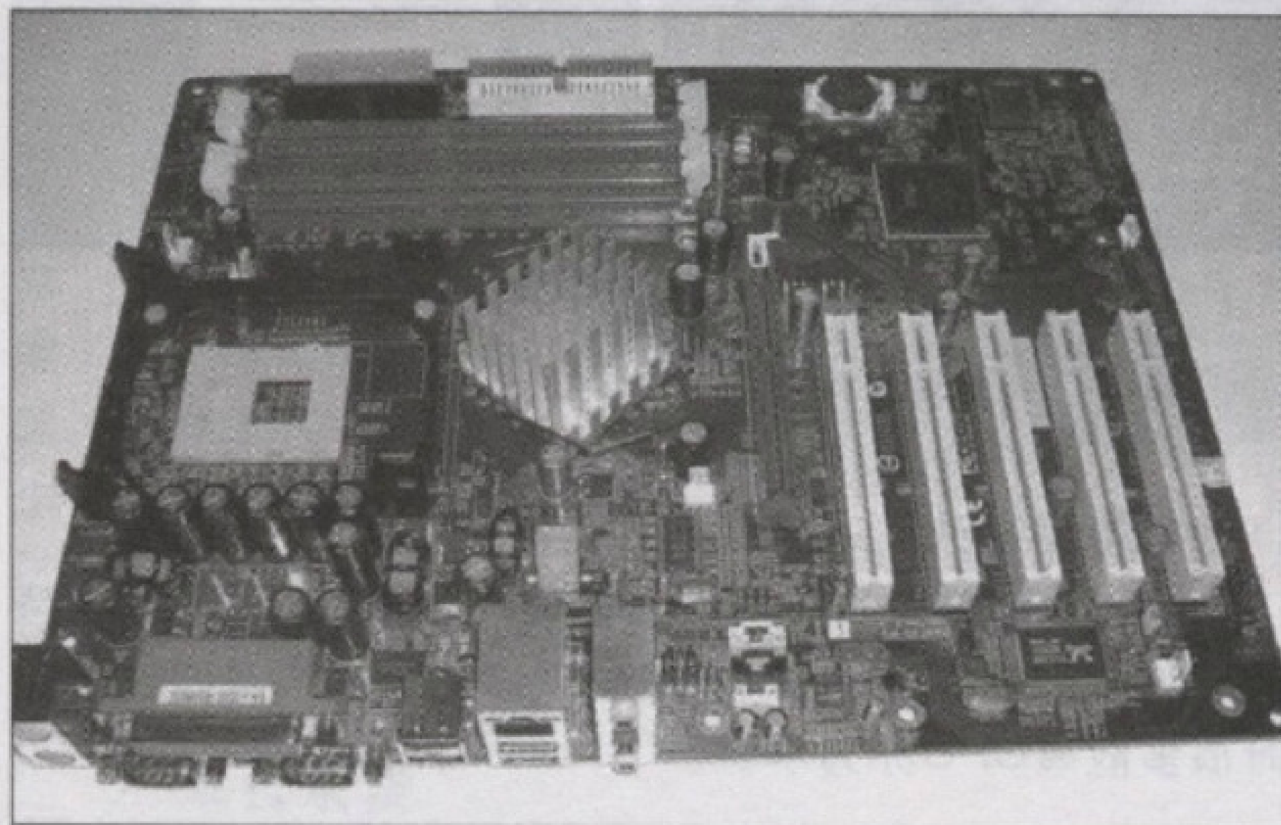
2.水货

虽然近两年来，水货主板有所减少，但市场上仍存在相当数量的此类工包。为了运输方便，包装和主板常常分别运输，但如果进入内地市场后，包装丢失，只好以工包形式出现在市场上。

★防 水货没有缴纳关税，普遍成本要比行货低。所以奸商一般会拿水货当行货出售，从中获取高额利润。鉴别水货的最好方法就是看产品的包装和说明书，在国内正规发行的产品，一般都是中文包装，说明书均为简体中文或简体中文+英文。而你如果遇到一些包装为纯英文或繁体中文的产品，那很大可能就是水货。此外，真伪的查询一是可到厂商官方网站，查询其型号是否面向国内市场；其二是通过拨打防伪标签上提供的免费800电话等查验；还有的可通过发送手机短信查询。

3.返修货

工包主板中充斥着大量的返修货（如去年热插拔USB设备烧ICH4/ICH5南桥时，市场上便大量出现了i84X、i86X芯片组的此类返修工包，至今仍有），市场销售的返修工包产品主要是华硕、富士康、微星等一线大厂给HP、戴尔等品牌机的OEM主板，目前常见的芯片组产品有i84X、i86X、i915P系列芯片组的主流产品（也有如老至KT133A时代的产品），其价格一般低于正品价格或市售价200～300元。但这类工包主板多为这些品牌的返修良品或OEM时的残次品，通过非法渠道流入市场。



返修工包865PE主板

★防 工包中很大一部分都来自于返修品，而且对于大客户的工包货，因为只提供数量，已无任何利润可言，所以一线品牌本身就是执行“无保修”售后策略。这类返修货一方面是被厂家或渠道商作为“良品”（即没有问题的新品或返修品）以应付售后服务需要，或者是直接流入工包市场。对于流入工包市场的返修品也有两类，一类是故障已经修好了的，一类是还存在不能修复的潜在芯片级故障的。所以在购买此类产品时最好仔细检查外部接口是否有金属摩擦痕迹、主板安装孔上是否有使用痕迹，这些是商家难以掩盖的。当然，如果确实因为资金紧张，需要购买此类产品，一定要求商家给个免费包换或包退期，哪怕2～3天也行，在3天内应尽可能地用各种程序拷机，以检验配件是否正常，如无毛病便可放心选用。

4.二手

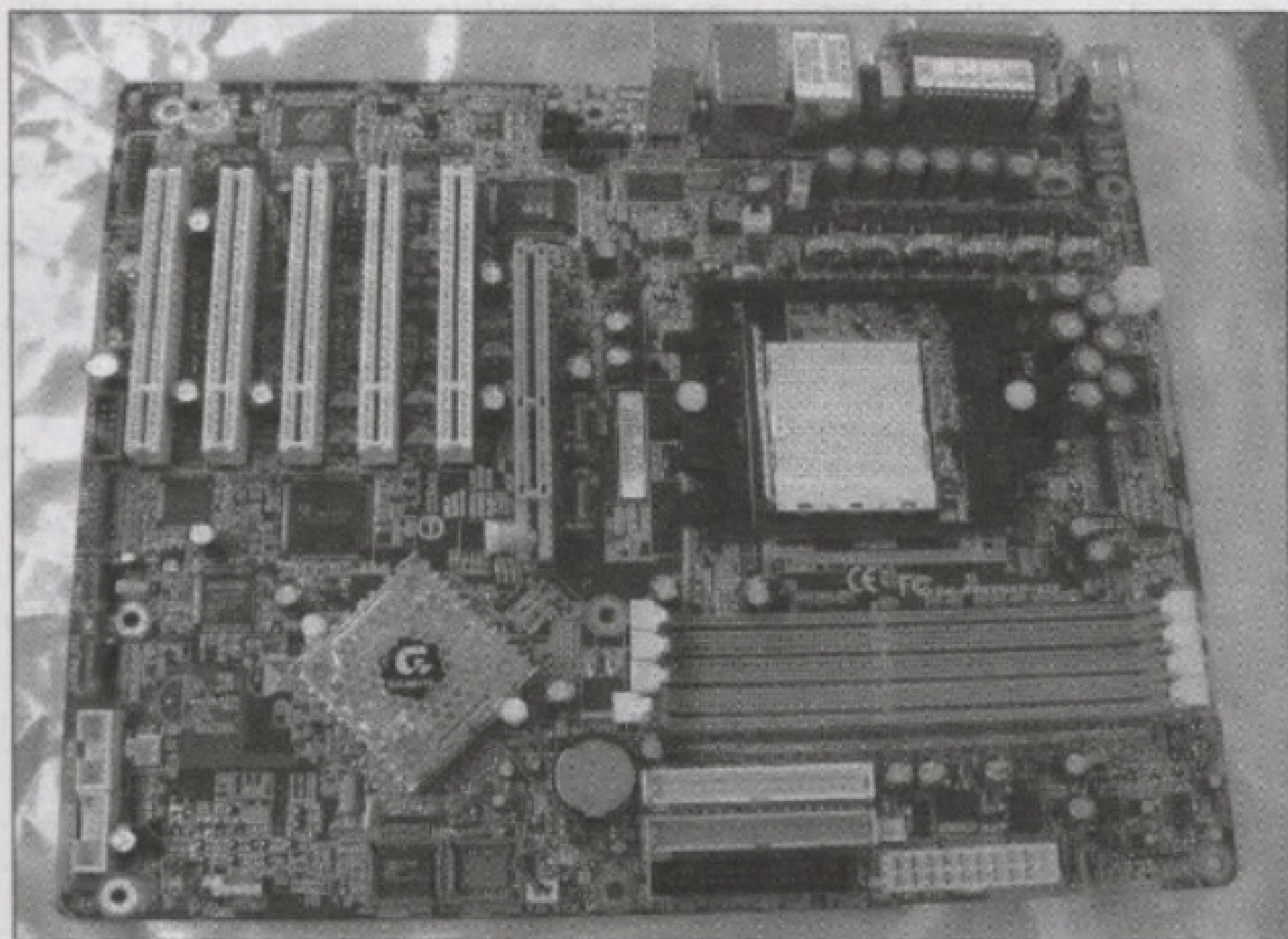
为便于销售，很多商家也将二手归为工包，但那种明

显有使用痕迹的“工包”主板已不能叫工包了，还是叫二手更为合适。

★防 选用此类产品价格便宜是第一要素，除此之外能保证正常使用也是必需。在选用时要重点检查板卡是否存在变形、元器件破裂、人为缺件的情况，如有此类情形建议不要贪几元钱的便宜而盲目购买。

5.假货

市场上假货工包主板也很常见，一块主板看起来元器件很多，但对于山寨厂来说也非难事，再加上一些主板厂管理方面的疏漏，市场上便出现了大批的假冒品，为了便于销售，这些假货也常以工包自称。国内市场上



假技嘉工包主板

受假工包主板冲击最多的非技嘉、磐正等品牌莫属，如市场上打着技嘉品牌的假工包主板从Socket478、Socket462接口的产品到Socket754/939、SocketT的产品皆有。

★防 在购买品牌工包主板时建议多看多对比，山寨厂的做工是不可能和一些正规厂家相比的，消费者可仔细观察PCB板是否切割规范、边沿是否粗糙、漆色有无光泽、引脚焊接是否圆润统一、PCB板材的厚度和平整度如何等。以假技嘉工包主板为例，水平比较差的假主板做工也很低劣，如正品主板的VGA接口上都贴有技嘉的防伪标贴，并且在AGP插槽上刻有“GIGABYTE”字样，假主板则一般没有。

硬盘和光驱

1.散装硬盘

散装工包硬盘早已有之，其与盒装的区别就在于价格和保修上，如金钻九代80GB散装一年保报价420元，金钻九代80GB盒装3年保报价475元。盒装硬盘皆为行货硬盘，包装盒上面贴有该品牌国内总代理的防伪标记，但与CPU等产品一样，也有个别商家将散装硬盘装入盒包中冒充行货出售。国内工包硬盘的来源主要有两方面，一是水货，

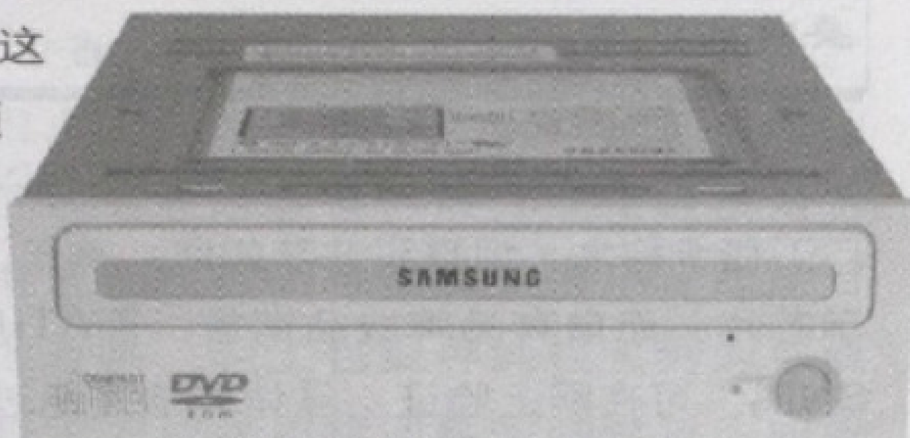


一是国内品牌机未消化完流入市场的产品，其保修一般由经销商提供。

★防 一年质保的盒装硬盘肯定是假盒装，但号称3年质保的盒装硬盘也未必就是行货。在购买时除一定要认清品牌代理商的防伪标示外，最好到网上查询序号，对返修工包和水货工包可一目了然。要注意部分商家的假盒装或自行承诺的保修并不可信，如有商家打出3年质保的硬盘比散装硬盘只贵20元的广告，其所谓的正品硬盘和散包硬盘一样，都只是一个防静电袋，不同的是防静电袋上多一个代理商标签。这种非厂家提供的3年质保可保障性肯定不大。

2.工包光驱

市场上的散装工包光驱也不少。如工包三星40×光驱，工包LG DVD-ROM，工包建兴DVD刻录机等。它们主要来自以下几方面：库存积压，由于光存储器的倍速提升很快（如DVD刻录机），先前低倍速的产品还没销完就已沦为过时产品，这类产品可用价值颇大。包装损坏产品较少见，但也偶有出现，不会影响质保；拆机品常有出现，外观较新的产品常被充作工包出售；返修和翻新货，将批量问题光驱或旧光驱修好后，直接换上新外壳作工包出售。



工包市场上偶尔也能见到三星的产品

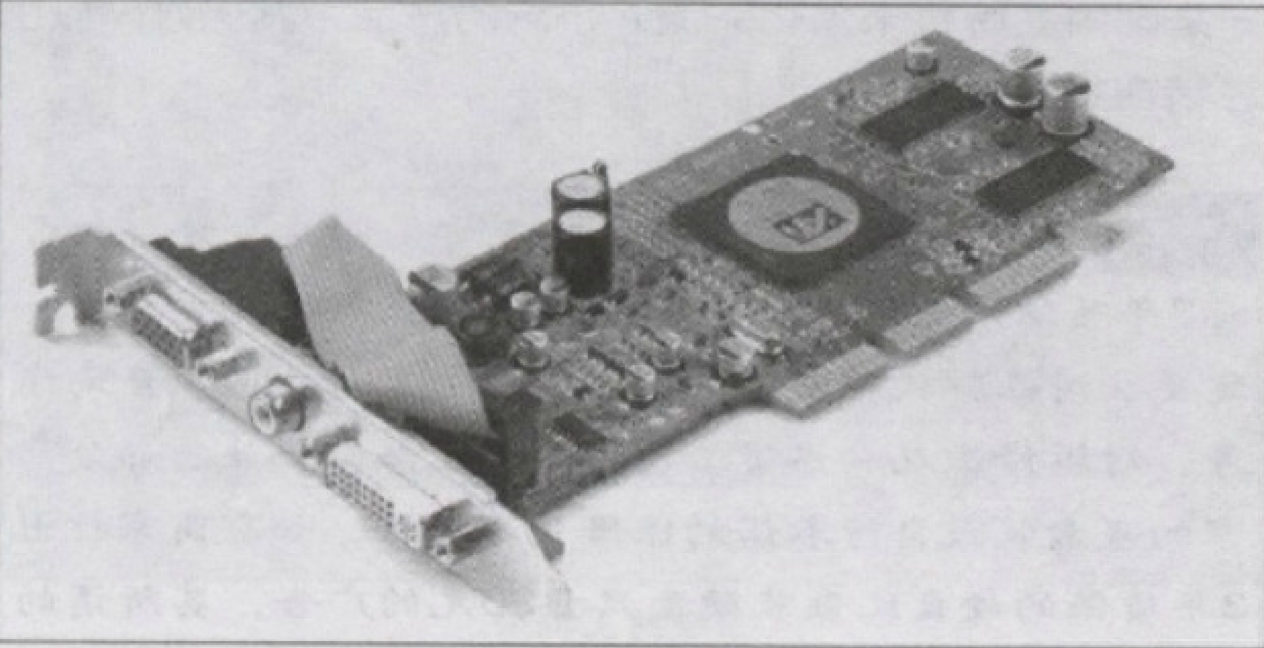
★防 在挑选工包光驱产品时，主要应从以下几点入手：外观全新，没有任何划痕，工包厂家、产地的铭牌和标示清楚，工包厂家为光存储器生产知名大厂（常见的光驱OEM厂有建兴、建基、BTC、明基等）；对不知名的三无（无生产厂标示、无品牌标示、无速度标示）工包光驱最好不要购买，在购买时除仔细测试读盘能力和刻盘速度/质量外，最好仔细观察螺丝是否有划痕、光驱托盘是否有使用的痕迹，如存在以上现象，就基本可确认是二手货或返修货，因为光驱光头等部件的寿命有限，最好不要购买。

显卡

工包显卡在市场上很常见，也存在良莠不齐的现象。限于篇幅，我们只列举最常见的三类“工包”显卡，其它类型可参考上文介绍的一些形式。

1.较正规工包

正规工包显卡在市场上并不多见，显卡厂商在处理货时一般还是宁愿带包装促销。而市场上流出的一些工包多为问题货。工包显卡中，无论低中高端的产品在市场上都很受欢迎，且有时还可以淘到还未批量上市的中高端显卡产品如X1800、7800系列产品，这类产品多为测试品或代

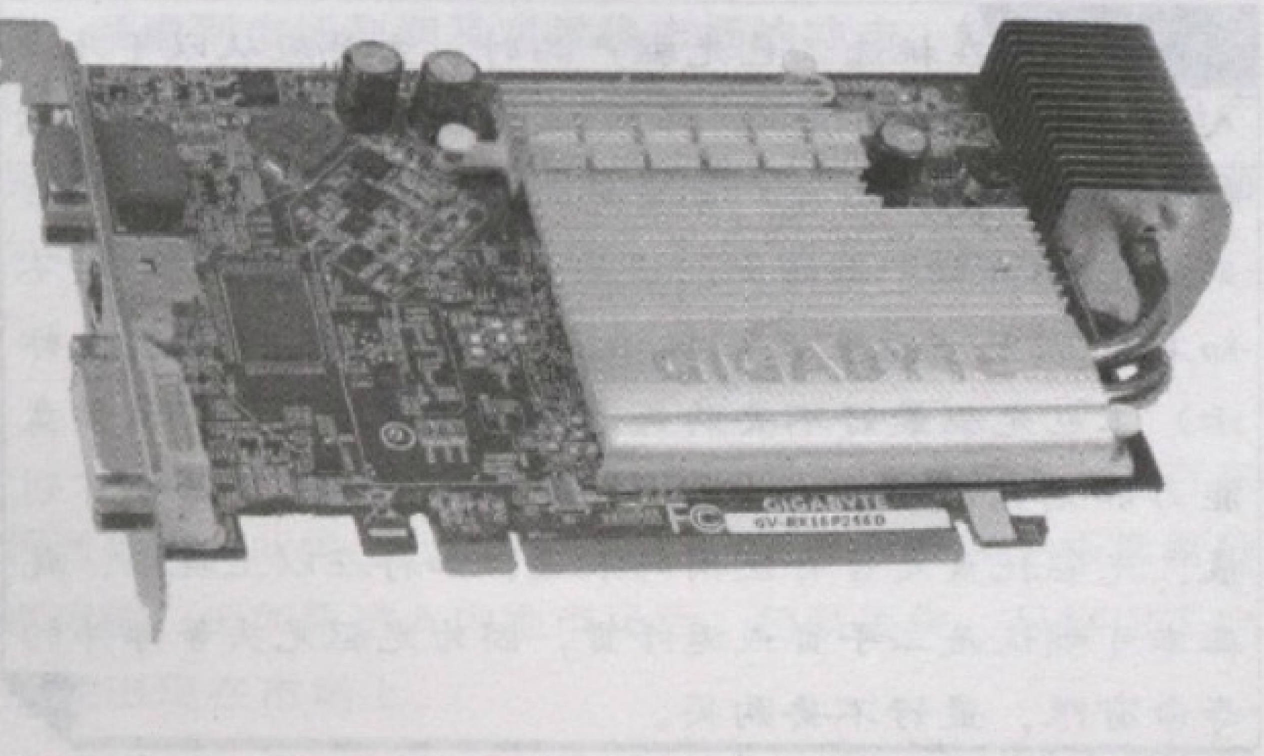


显卡主力OEM厂撼迅的工包卡是市场上的常见货

工大厂做的工程样品，在价格、质量和质保不错的情况下值得选购。

★防 工包显卡中有真正的大厂工包产品，虽然国内市场上能见到的显卡品牌不下几十种，但其大多出自微星、华硕、鸿海、撼迅、丽台、技嘉、同德（多为中低端非公版卡）、柏能（蓝宝）、承启、捷波等厂家之手；也不乏一些山寨厂的产品混迹其间，要特别留意。

此外，一些商家动不动就将公版卡以ATI或NVIDIA的原厂工包卡称之，但事实并非如此。首先，NVIDIA只提供显示芯片，无自有品牌成品销售，而ATI原厂卡都有自己的SN码，可在网上验证，具体办法是通过ATI网站的数据库（apps.ati.com/102lookup/）可对于显卡的P/N号进行查询。只有“BUILD BY ATI”的产品才具有ATI所说的“102 part number”原厂卡。但即使是具备“102 part number”



的，也只有使用“1234567890123456”这种格式的产品才是原厂卡，而使用“1234-56789-012-SA”这种格式的肯定是非原厂卡。个人认为只要是公版产品或一线大厂设计合理的非公版产品都能满足需求，并可以稳定工作，不一定非要迷信原厂卡。

2.打磨货

Remark在显卡产品上的表现也早已有之，目前的显卡产品越来越注意PCB板的通用性，一些工包卡便利用芯片的大小、封装形式、针脚位置以及所使用的线路板几乎完全相同的情况，只需破解管线用低版本来替换高版本，再将显卡BIOS中做相应更改，便可让真假难辨。此外，不法商贩还会对显存等做打磨（如将5ns的显存打磨为4ns），或干脆用强力胶将其主芯片、显存和散热片粘死，让人难辨真假。目前市场上能见到通过修改BIOS信息（修改显卡ID）、散热器常常被粘死的以R9000冒充的R9100，以R9600SE冒充R9600，以R9800SE冒充R9800系列，以6600冒充6600 GT、以6800 GT冒充6800 Ultra等工包显卡。

★防 从原厂页面上可查看到真卡的外貌，可作仔细对比。用一些常用软件进行检测也可瞧出一些端倪，特别是对于那种已粘死散热器的工包显卡更是必须。显卡核心也有一个用来辨别身份的ID，在开机过程中，当显示器显示出PCI/AGP/PCI-E设备的状况时，按下键盘上的“Pause Break（暂停）”键，就可以看到这个ID，通过ID的网上查询，便可了解到该显卡采用的是何种主芯片。当然，对于ID也改了的产品，只有通过显卡不同版本的高端和中端产品在真实产品外观、板形、供电模块等方面的差别来判断。

3.问题货

高端产品中有部分因为质量不合格或经翻修而流落到



作为显卡生产大厂，微星的产品更多地出现在工包市场上一点也不奇怪

工包市场的。这些显卡在使用一段时间后，可能出现花屏等毛病，且很难修好。如市场上广泛流传过的几个知名品牌的Ti 4X00系列、5800U显卡、9800 XXL/XL以及X800系列工包卡等。

★防 在购买前最好试试其超频能力，超频后很容易暴露显卡的问题。此外，应仔细检查显卡是否有明显维修的痕迹或元器件损伤，如有更要留意。此外，购买时一定要让商家给出一个无条件免费退货期，否则就不要轻易下手。

其它配件

除以上介绍的工包配件外，市场上还有工包键盘鼠标、工包显示器、工包电源等产品。

1.键盘鼠标

工包键盘鼠标中既有微软、罗技等大品牌厂家流出的工包；也有从OEM/ODM厂家流出的产品，如来自群光（世界最大的专业键盘、鼠标制造OEM厂商）和旭丽（旭丽东莞厂主做键盘OEM/ODM）、BTC（英群）、明基（多



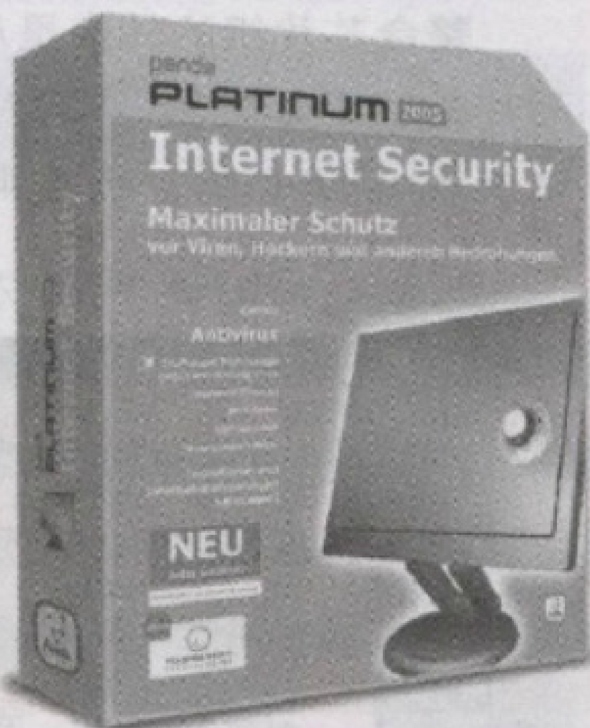
工包键鼠有包装但非行货

为中低端产品）的产品。当然，也不乏很多假冒工包产品，如一些所谓罗技OEM给DELL和联想的键盘/鼠标等。

★防 评判一款键盘/鼠标的主要标准只有手感和精确的定位。而购买低端键盘/鼠标的话，直接购买明基、双飞燕、多彩等厂家的产品即可，购买中高端工包键盘/鼠标可重点留意群光和旭丽流出的产品或给大厂OEM的产品，或者像微软、罗技的行货。对于玩家则不建议选用微软、罗技的工包货，其来源和质量都难以保证，比如常见的工包微软IE3.0A鼠标，大部分都是返修货。

2.显示器

目前市场上的工包显示器多为液晶显示器产品，从OEM/ODM渠道流出，部分来自AOC和三星、明基、LG等显示器一线显示器厂家为其它品牌做的OEM/ODM。如市场上曾出现的工包联想15英寸液晶显示器（报价1350元），就是由福建捷联电子制造的（AOC生产厂）。



工包LCD

★防 工包液晶显示器多数有包装，但不是行货，所以也被商家称为工包货。选购时主要看保修和坏点数是否合格，此外要注意假货和山寨厂的假冒品。

3.电源

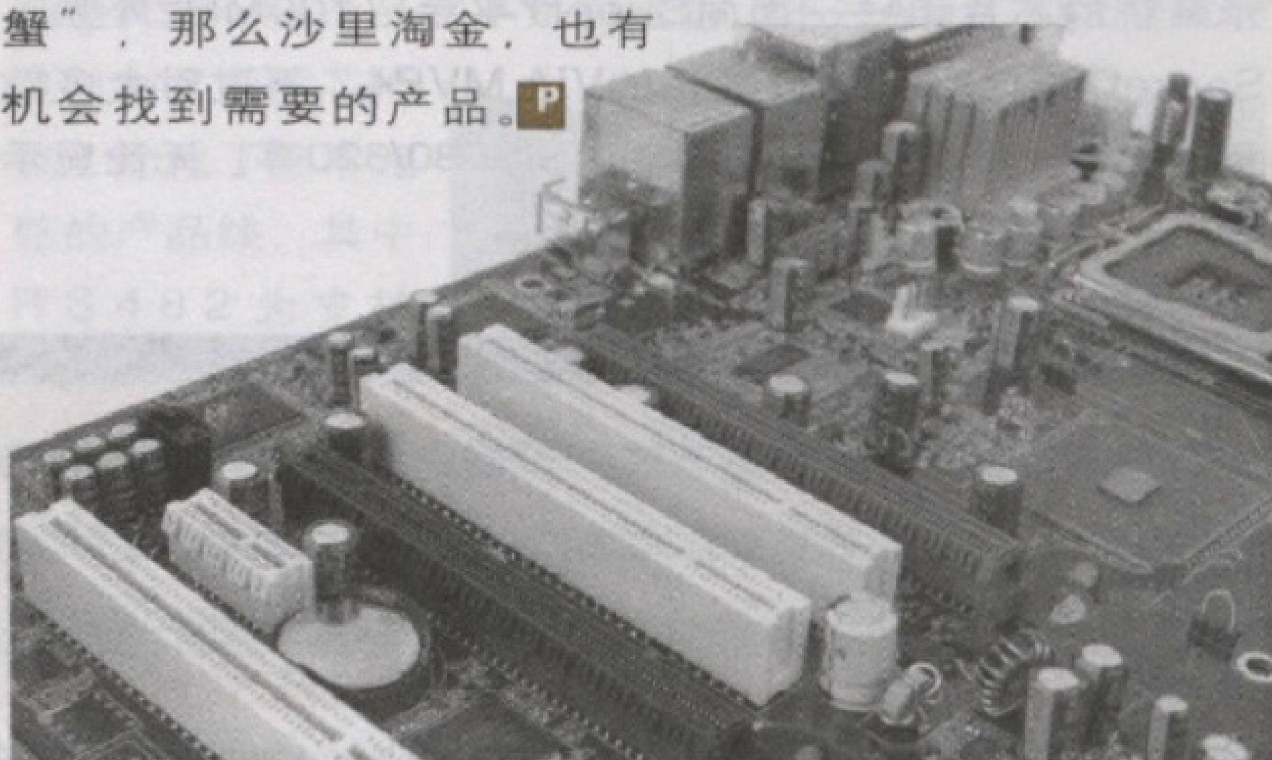
市场上工包机箱/电源多出自FOXCONN（富士康，机箱）、台达（全球第一大开关电源供应商）、高效电子（Hipro，主要客户有DELL、COMPAQ、IBM、HP、QUANTA/广达、ASUS等）、全汉、建兴等厂家，除有从品牌机商定单余量中流出的工包产品外，多数产品都是从品牌机上拆下的拆机电源，或是改装Remark货、假冒产品等。

★防 一般用户选择像长城、台达、鑫谷等国内市场上常见的品牌电源即可，其产品可满足从100元到500元层次不同用户的需求，没有必要非得听信一些商家不符实际的宣传报道，去淘所谓工包电源或工包拆机电源。这类电源除可能是一些返修品外，还可能是虚标功率等Remark品。况且一些此类产品的价格并不便宜。

三、总结——工包产品是否值得选用

通过本文的介绍，相信广大读者会对目前市场上已无处不在的工包硬件有个了解，在选购硬件产品时，面对此类产品时更心中有数。对于一般读者而言，工包硬件是否值得选用呢？

我们并不推荐大家选用零售市场的工包配件。一是来源、质量无保证；二是某些产品价格并不便宜，并存在大量以次充好的情况，与其迷信所谓“一线大厂低价工包”，不如直接购买一、二线品牌的促销产品，其性价比和很多工包产品也相差无几；三是所谓“工包产品”的三包或售后服务一般只能由经销商负责，或根本就没有售后服务，可保障性很小；四是目前的工包市场鱼龙混杂，花工包配件的钱买到的可能还是二手货、返修货或尚存质量问题的问题货。如果确实经济较为紧张，或对电脑市场较了解、对自己的电脑配件辨别水平很有自信，再者干脆就是想“吃螃蟹”，那么沙里淘金，也有机会找到需要的产品。



整合的精彩

——主流整合显示核心3D性能测试

■晶合实验室 魔之左手

在显示芯片市场上，如果说到两大厂商，相信大家都会说是NVIDIA和ATI，如果说到三大呢？很多人也许就很难说清了。其实目前的显示市场是真正的三足鼎立，另外有一家市场占有率和前两者不相上下的显示芯片厂商——Intel，其主要市场就是内置显示核心领域，这一市场的庞大其实是远远超过DIY玩家想像的。

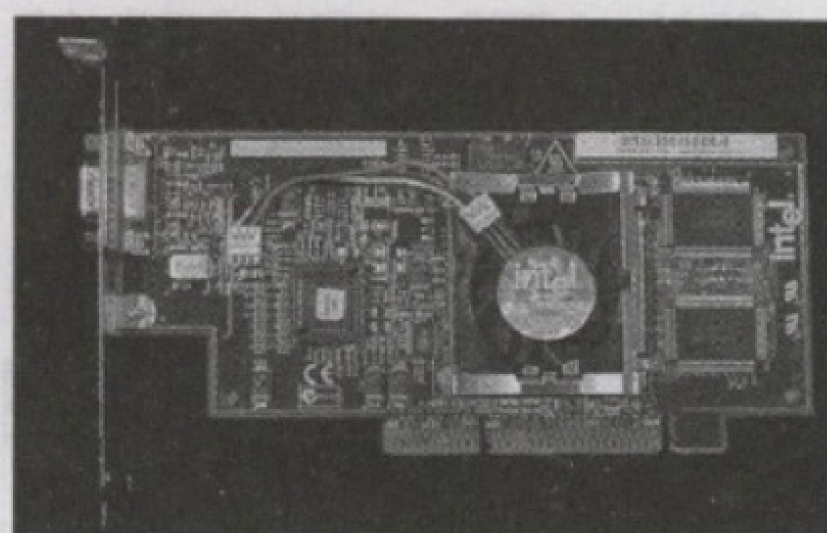
在很多DIY玩家的视线之外，有大量品牌机和低端主板面向商用和家庭用户市场，而非游戏娱乐用户。这些用户对系统整体价格、易用性和稳定性的重视，远远超过其对显示系统3D甚至2D性能的需求。不过在微软新的Vista操作系统对显卡3D性能提出明确要求之后，很多支持DirectX 9.0、拥有一定3D能力的整合芯片组又成为用户首选。那么，它们的性能究竟怎样，是不是像其宣传的那样强悍呢？为得到答案，我们组织了这次面向最低端3D显示系统的测试。

一、整合芯片组回顾

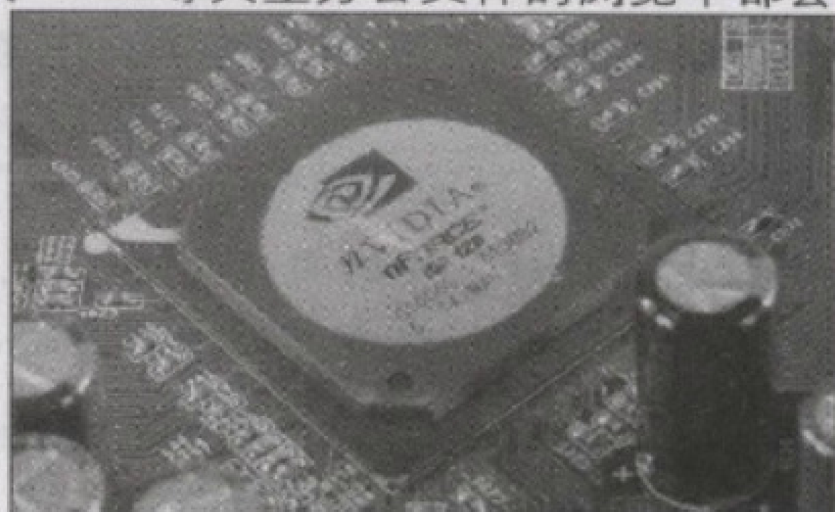
很难说最早的整合型芯片组是何时出现的，因为早期的电脑系统中不仅没有独立显卡，也谈不上什么显示系统，基本上都是使用CPU处理那些简单的字符界面。经过2D显卡时代后，在3D显卡开始普及的时期，诞生了较成熟的集成显示系统的芯片组——面向Super7平台（100MHz外频、Socket7接口K6-2处理器）的VIA MVP4。不过对大多数用户来说，MVP4（包括同期的SiS530/620等）无论显示性能还是芯片组性能都很平庸，完全被其后出现的芯片组和显卡光芒遮盖了。真正开始让整合型芯片组受到重视的，还是业界霸主Intel推出的i810等芯片组，正是它们给Intel托起了曾占据显示芯片领域半壁江山的市场。



VIA MVP4北桥芯片


从3Dlabs得到的技术不仅让Intel研发出了i740显示芯片，也给其整合芯片组带来了契机

在整合型芯片组的初期，厂商设计它的目的就是为用户（特别是商业用户）提供图形显示能力，因此只要有马马虎虎的2D能力就够了。在我们过去评测一些早期的整合图形产品时，它们甚至连在Excel、PDF等大型办公文件的浏览中都会出现迟滞，这和其本身能力（例如数模转换器的频率等指标）较低有一定关系。因为早期电脑系统的配置问题和其定位，这些整合显卡大多采用固定共享内存的方式，甚至出现过板载内存的主板产品，而显存量也大都只有约2MB～4MB。


nForce芯片组提供的3D性能在当时算是相当不错的

整合芯片组的转变是从S3 Savage3D和Intel 740显示芯片的推出开始的，VIA（它收购了S3）和Intel分别拥有这两款3D核心后，将其集成进自家的芯片组也是比较自

主流整合芯片组规格表

厂商	Intel	Intel	VIA	VIA	NVIDIA	ATI
型号	i915G/GL	945G	PM800/890	K8M890	C51	RS482
内置显卡型号	Graphics Media Accelerator 900	Graphics Media Accelerator 950	DeltaChrome	DeltaChrome	GeForce 6100系列	RADEONX300
支持平台	P4	P4	P4	Athlon 64	Athlon 64	Athlon 64/P4
外接显卡接口	PCI-E（GL型号无）	PCI-E（GL型号无）	PCI-E	PCI-E	PCI-E	PCI-E
核心频率	333MHz	400MHz	250MHz	250MHz	425MHz	300MHz
像素渲染单元	4	4	4	4	2	2
DirectX版本	9.0*	9.0*	9.0	9.0	9.0	9.0

*注：并不支持完整的DirectX 9，只是符合微软Windows Vista系统的要求

然的事，从此整合芯片组开始了3D时代。而后来NVIDIA以显示芯片厂商的身份进入主板芯片组市场，则更加剧了这一变化，集成GeForce2 MX级核心的nForce IGP芯片组，让用户第一次感受到了整合芯片组的强大显示性能。

让玩家比较失望的是，因为独立显卡的成本下降和高性能显示核心的高功耗等原因，直到今天新的整合产品在3D性能方面提升仍比较有限，与主流独立3D芯片的差距反而有扩大的趋势。因此这些“集成高性能显示核心”的主流整合芯片组究竟有怎样的3D表现，成为用户不得不关心的问题。当然，在这些产品本身追求的2D性能方面，新型核心已完全可提供主流独立显卡的性能，这对它们原本的用户群来说是非常不错的表现。

值得关注的是，NVIDIA和ATI等厂商将从整合芯片组技术中学到的内存共享技术，反向应用于独立显示芯片中，提供了TurboCache和HyperMemory等技术。在这些显卡和新的整合芯片组中，共享内存也从32/64MB扩大到甚至256MB，而TurboCache和HyperMemory显卡拥有的动态管理能力，让它们不会占用过量的系统内存，且可随时释放这些资源。



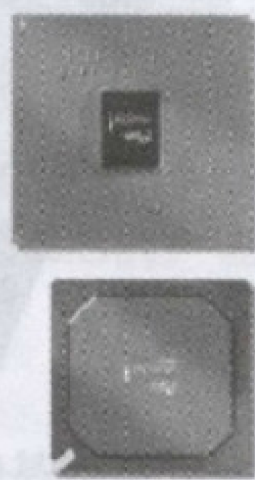
由于本次参测的整合型芯片组大都定位于入门级3D应用，因此我们尽量在基于DirectX 9的测试项目中降低设置，以达到测试其实际性能，同时考查其实际游戏可玩性的目的。

我们采用的测试项目包括3DMark03和Half—Life2、DOOM3、FarCry、《魔兽世界》，其中DOOM3和FarCry因为缺乏较好的自动测试能力，因而手动设置为低画质。魔兽世界的测试比较复杂，我们采用默认设置，但需要关掉“垂直刷新同步”选项；测试场景包括拥有大量华丽贴图和水流场景但玩家人数较少的精灵主城达纳苏斯，及室内场景且玩家人数较多的铁炉堡，用Fraps软件记录最高/最低帧数和平均帧数。不过因为这一帧数和网络状况也有很大关系，因此并不能严格定量分析，只作为一个参考数据。

二、体验整合芯片组

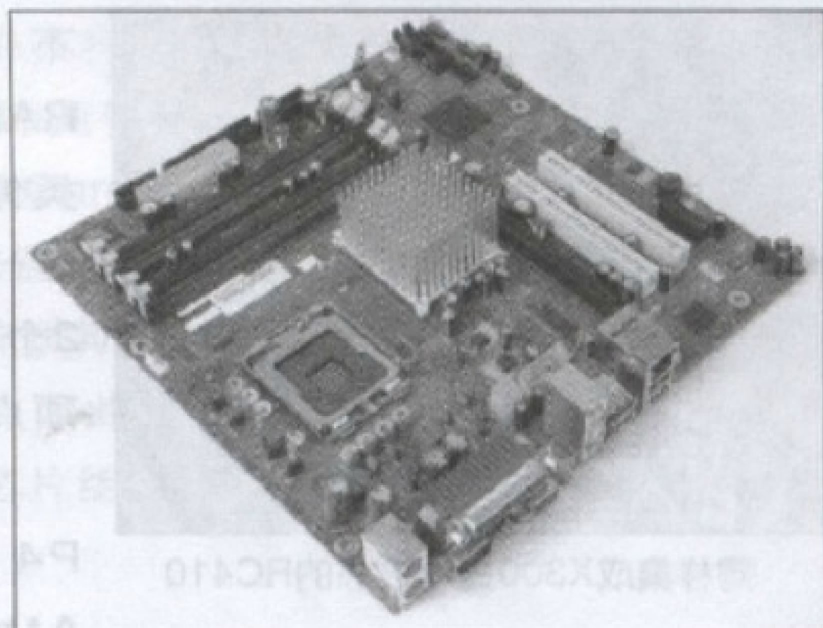
1.Intel

作为Intel目前的主力整合芯片组，i915G和i945采用了相同的显示核心设计，不过后者的核心频率略高一些。因为Intel准备放弃低端芯片组市场，因此市面上采用Intel整合芯片组的主板比以前明显减少。不过对于追求稳定性，比较中意Intel产品的商业和初级用户而言，采用Intel自家的主板、处理器和显示系统的组合还是让人比较放心的。





i915G芯片



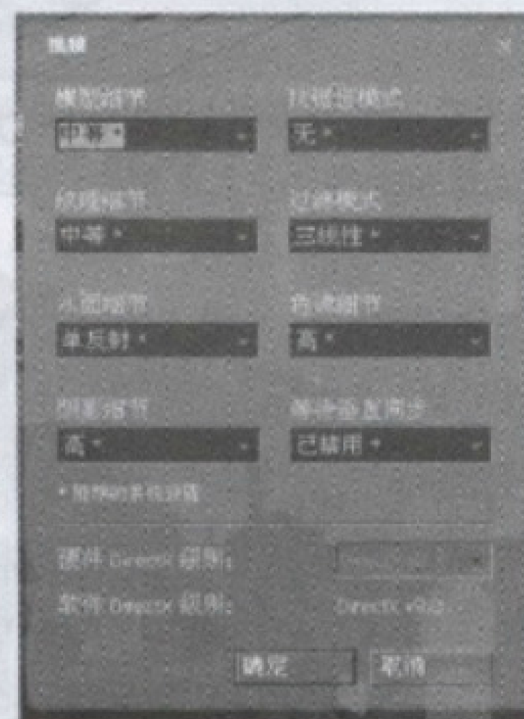
Intel原厂915G主板，目前价格约850元

Intel的915/945整合芯片组都支持LGA775接口、64位处理器和DDR2内存，整合GMA900显示核心，并能提供独立PCI-E插槽（GL型号除外），具有一定升级潜力。考虑到实际情况，我们的测试平台并没有使用最高端的处理器，而是采用P4 530处理器（3GHz，800MHzFSB），512MB双通道DDR2内存，安装Intel芯片组驱动7.2.2.1007和内置显卡驱动6.14.10.4421，系统默认显示缓存为64MB。

项目	设置	成绩
3DMark03	默认设置	1030
Half-Life2 Canals	默认设置*	8.28
DOOM3 Demo1	Low	11.8
FarCry 1.3	Low Quality 640×480	14.87
	Low Quality 1024×768	46.14
魔兽世界	默认设置	25左右（15—30）

*注：因为不支持完整的DirectX 9，因此Half-Life2将其视为DirectX 8.1显卡处理，默认设置较低。

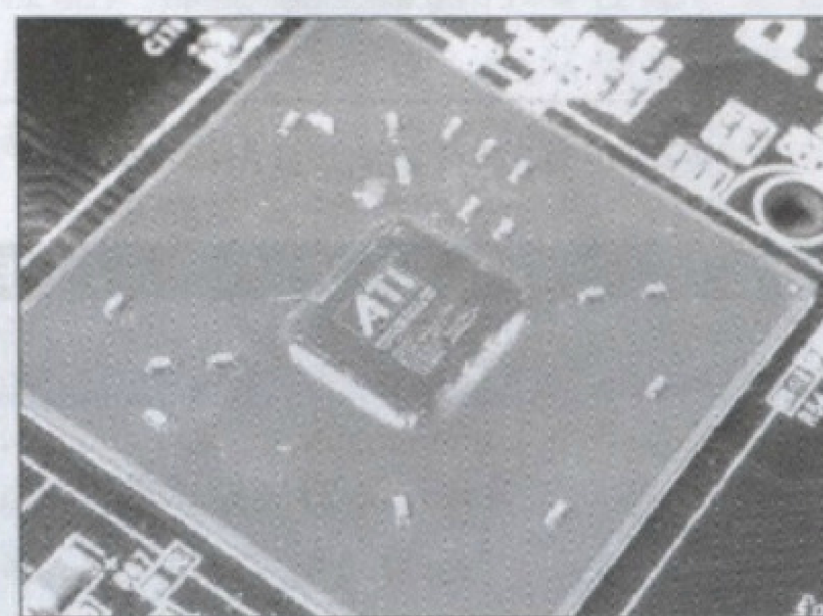
Intel的GMA900显示核心可完整执行3DMark03，但Half-Life2游戏并不认同，因此不得不承认Intel宣称的DirectX 9.0支持多少有点水分——满足了3DMark和微软Vista系统的需求即可，而将顶点处理等部分的运算全部推给CPU，这会给CPU造成一定负担。



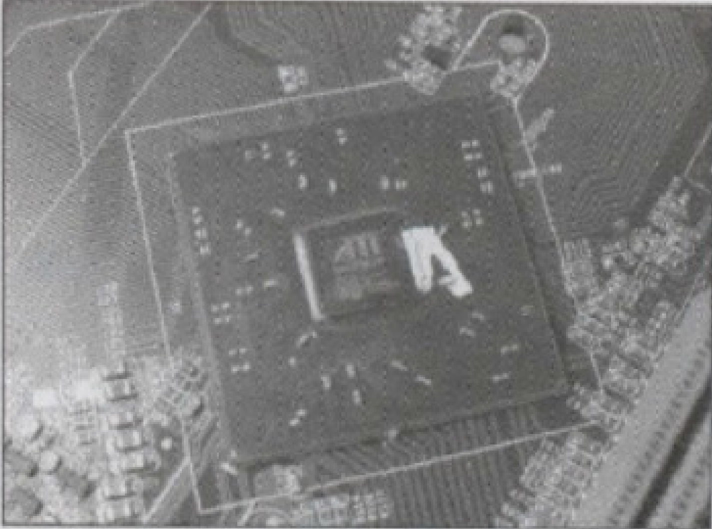
Half-Life2设置

2.ATI

ATI是以显示芯片厂商的身份进入芯片组领域的，其在初期得到了Intel非常大的支持，不过兼容性等方面的问题使其第一代产品并不是很成功。不过ATI在2005年末连续发布了多款芯片组，形成了非常完整的产品线，其中RS482为支持AMD Athlon 64的型号，RC410则支持Intel LGA775处理器，它们均整合了RADEON X300显示核心。

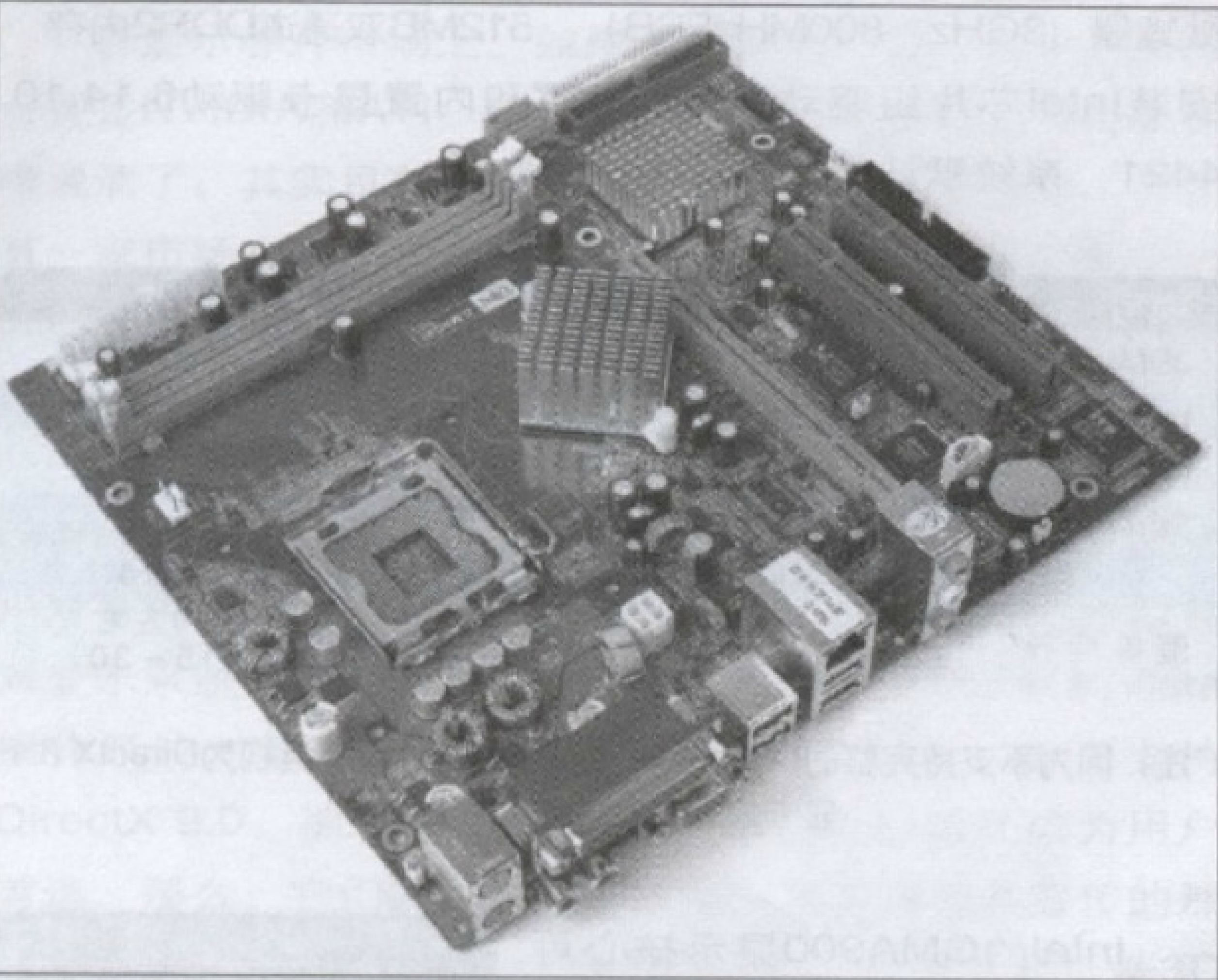


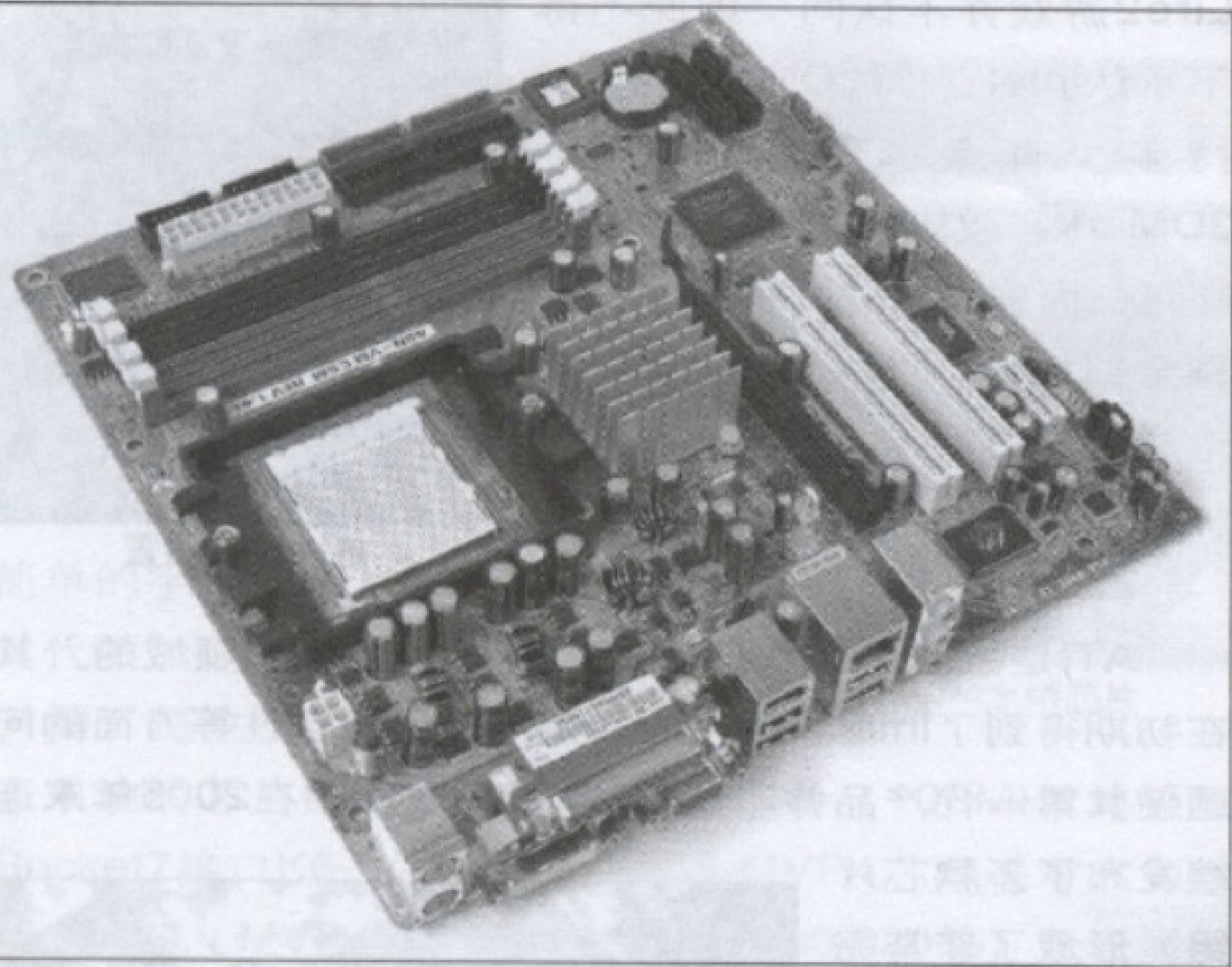
集成RADEON X300显示核心的RS482芯片


同样集成X300显示核心的RC410

不过和最初集成RADEON 9100的型号类似，其显示核心经过了一些简化，仅提供了2个像素渲染管道和1个顶点渲染单元。

在测试中我们采用P4 530（3GHz）和Athlon 64 3000+（Socket 754，2.2GHz）处理器，安装主板自带芯片组和显卡驱动程序，版本号为9.131，系统默认缓存为64MB，采用双通道DDR2 533 512MB或单通道DDR400 512MB。


采用RC410芯片组的七彩虹MRC41主板（参考价599元）

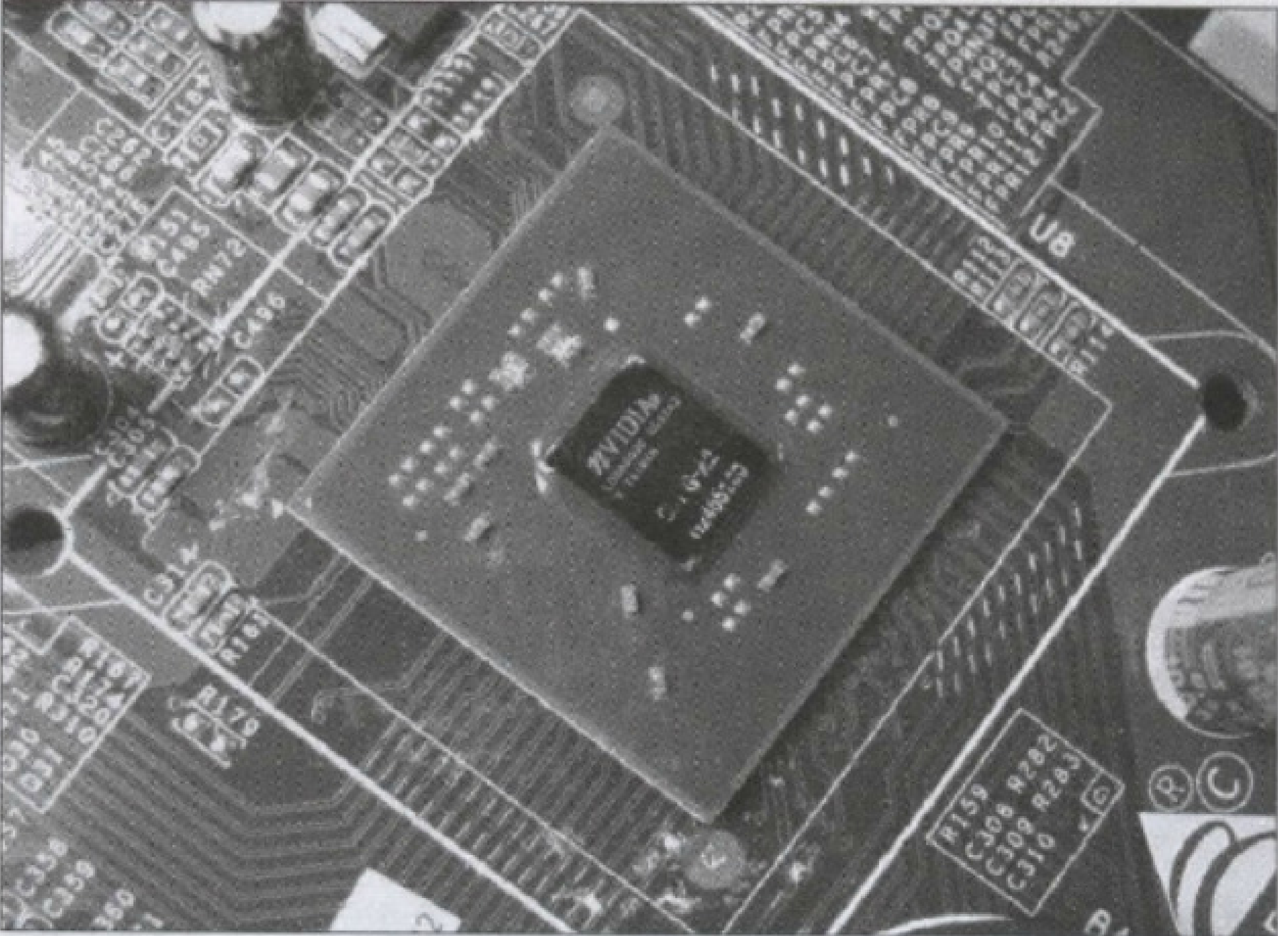

采用RS482芯片组的华硕AN8-VM主板（参考价850元）

项目	设置	RS482	RC410
3DMark03	默认设置	1103	1234
Half-Life2 Canals	默认设置*	12.42	14.89
DOOM3 Demo1	Low Quality	14.1	15.7
FarCry 1.3	Low Quality 640×480	45.67	47.52
	Low Quality 1024×768	34.15	38.50
魔兽世界	默认设置	18左右（15～30）	20左右（15～30）

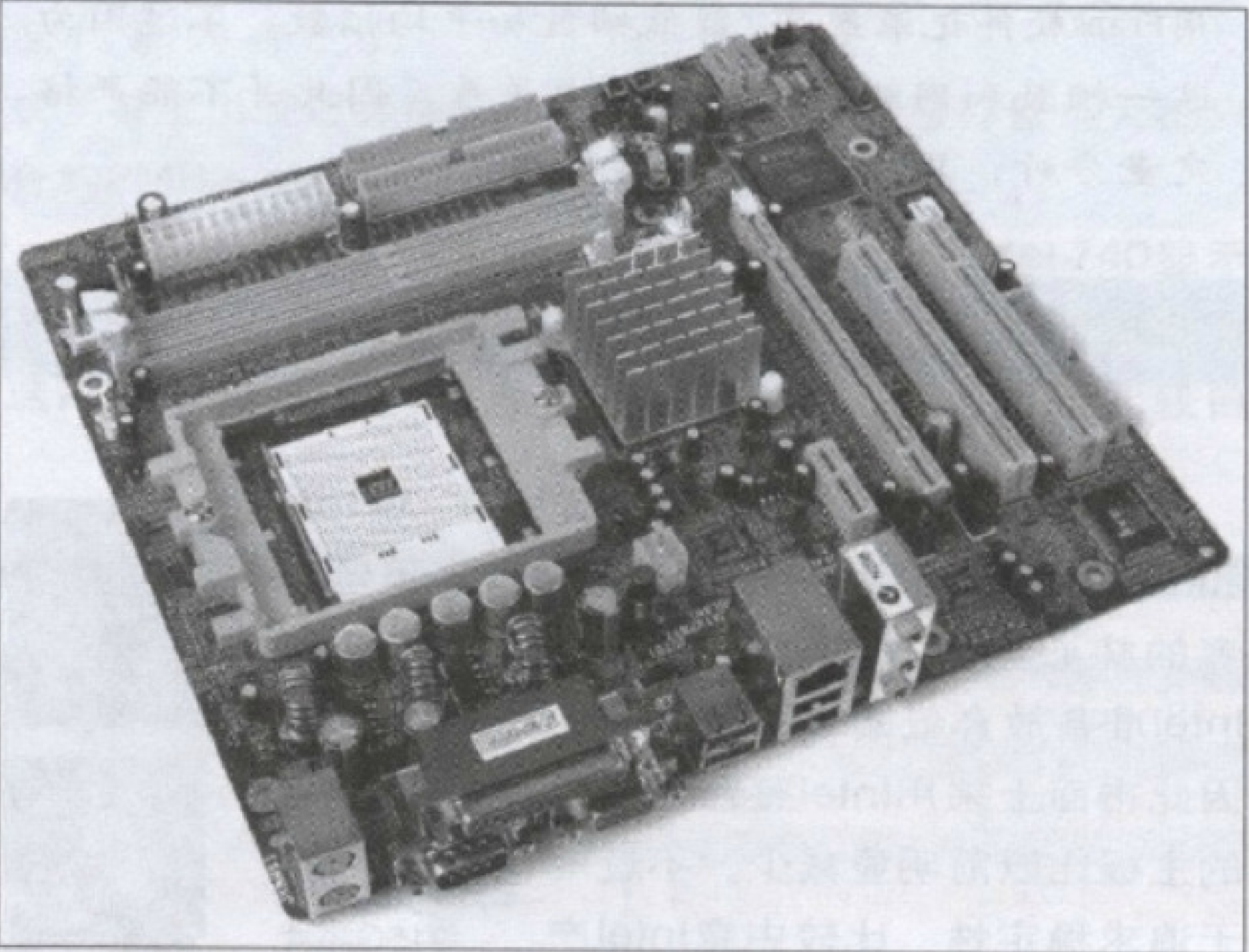
相对于Intel的GMA900核心，ATI的内置显示核心要"厚道"得多，它可正常支持DirectX 9游戏。值得关注的是，尽管其在3DMark03中的成绩不比GMA900高多少，但在实际游戏表现中，简化版RADEON X300明显比前者好得多，在最低设置下可执行FarCry这样较早期的DirectX 9游戏。

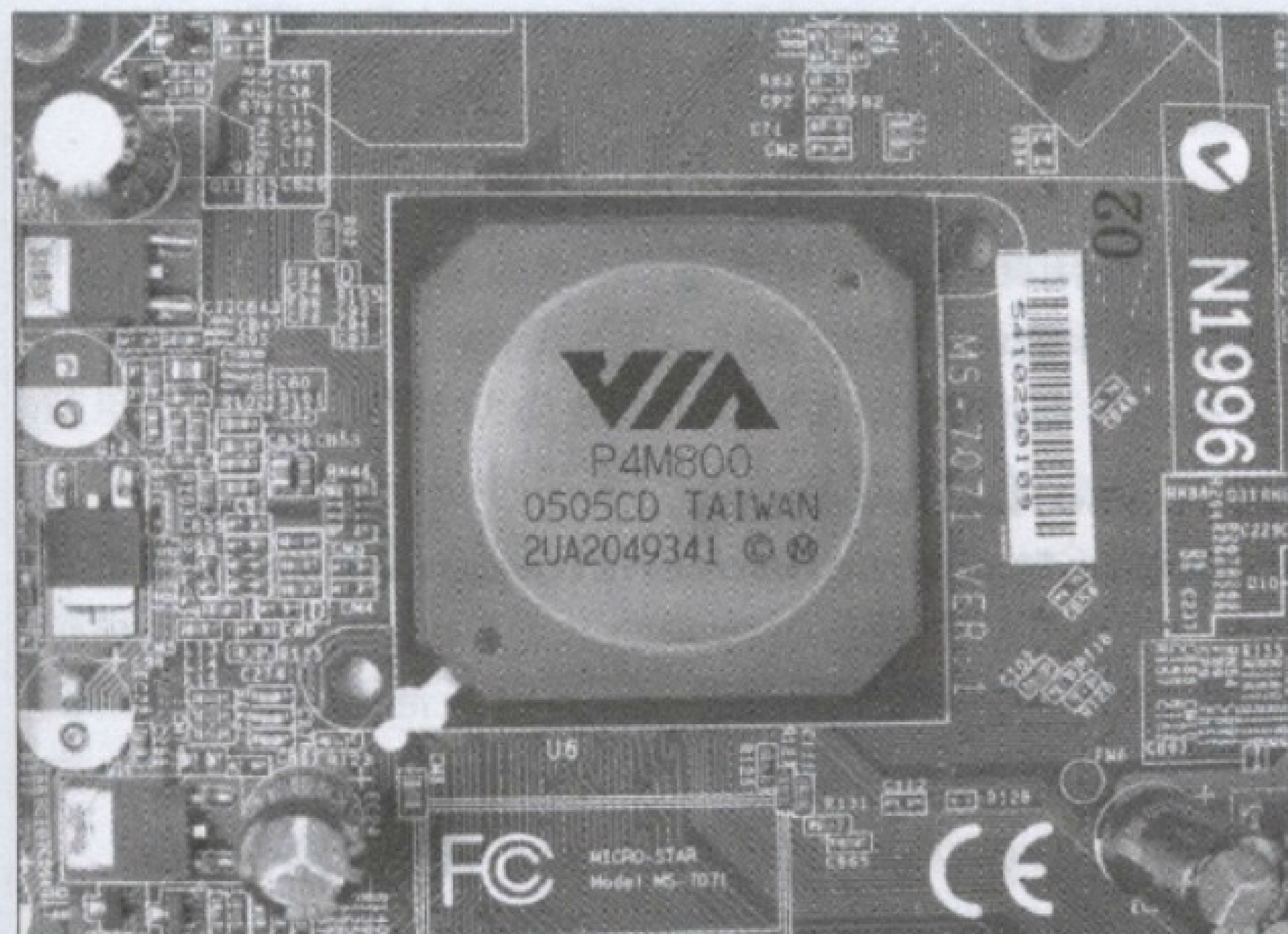
3.NVIDIA

尽管NVIDIA进入芯片组市场的时间比较短，但发展非常迅速，不仅成为AMD平台最大的芯片组提供商之一，还开始涉足Intel平台。不过正是由于NVIDIA的锋芒毕露，让老谋深算的Intel转而全力支持ATI等厂商，以形成抗衡。NVIDIA的C51芯片组仅提供了AMD平台版本，而Intel平台的型号就因为这些扯不清的恩怨而暂时取消了。


C51芯片

作为曾以nForce内置显卡震动市场的NVIDIA，这次带来的又是一款力作：其内置的GeForce 6100系列显示核心采用了目前主流GeForce 6系列的核心——尽管从型号上看是比GeForce 6200更低端的版本。C51系列中有两个型号：nForce4 430和410，显示核心分别是GeForce 6100和GeForce 6150，不过从规格上看，后者仅仅是增加了PCI-E x1接口的数量而已。需要注意的是C51的显示核心频率达到了425MHz，在已知相关产品中都是最高


采用C51芯片组的映泰TForce6100主板（参考价699元）



VIA P4M800北桥芯片

的，不过它也和ATI产品一样，将核心内的像素渲染单元减为2个，比Intel的GMA900还要少，令人失望。

在测试中我们采用Athlon 64 3000+处理器，单通道512MB DDR400内存，安装芯片组驱动8.22和显卡驱动8.1.2.6。比较特别的是，Windows系统中显示的显存容量达到了256MB，但从BIOS设置和内存剩余量统计来看，它仍然使用了共享64MB系统内存的方式。

项目	设置	nForce4 430/410
3DMark03	默认设置	1032
Half-Life2 Canals	默认设置	14.81
DOOM3 Demo1	Low Quality	16.6
FarCry 1.3	Low Quality 640×480	58.77
	Low Quality 1024×768	25.69
魔兽世界	默认设置	18左右（15~25）

尽管它在3DMark03中的成绩在本次测试的整合显卡系统中几乎是最低的，和GMA900处于同一水平，但其实际游戏性能甚至还高于ATI的简化版RADEON X300。在对C51系列的测试中，让人比较担心的北桥过热现象也没有出现，搭配了散热风扇的北桥温度明显低于只配置了散热片的南桥。

4.其他厂商

除本次送测的几种芯片组外，VIA和SiS等厂商也有相当不错的集成芯片组产品。不过由于SiS比较关注OEM市场，产品更新较慢，目前其主流产品SiS661GX等在整合显示核心的规格和性能方面远远落后于参测产品，不过从SiS的产品规划看，2006年将有较出色的产品投放市场，我们将会继续保持关注。

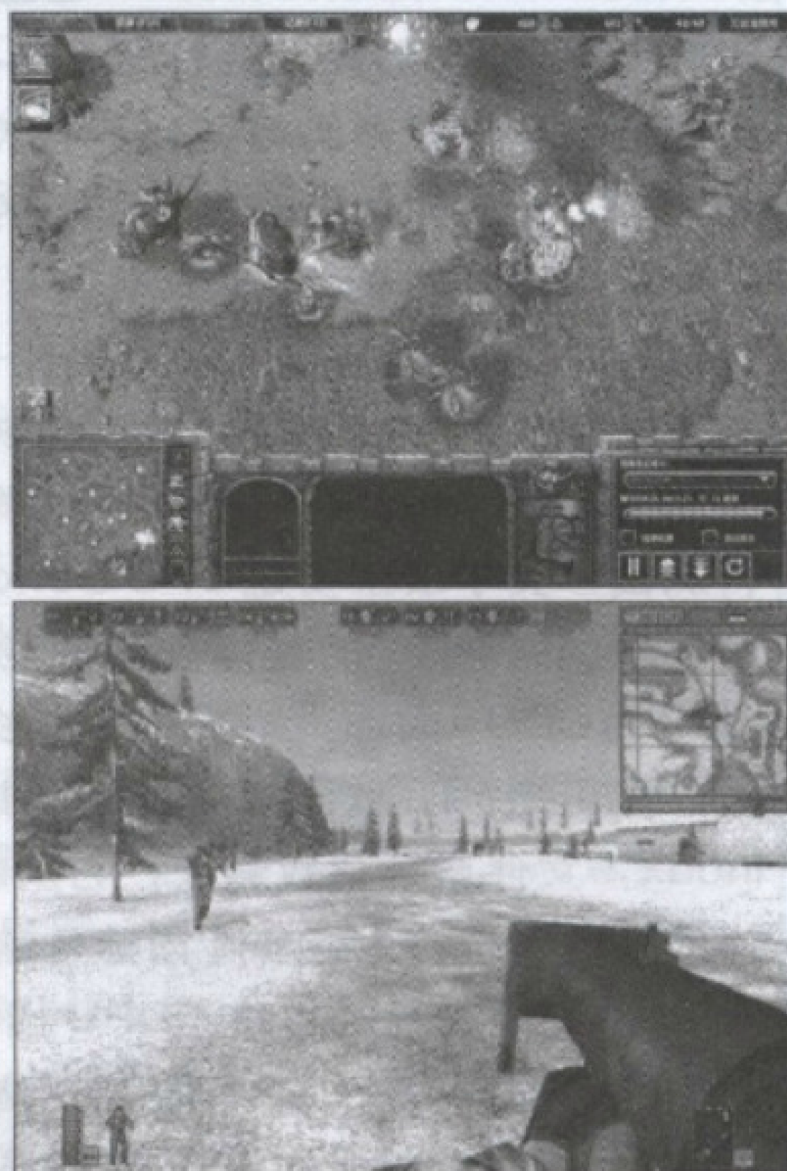


K8M890

VIA尽管也一度以较落伍的P4M800/880甚至更低端的P4M266等产品来支持市场，但其在2005年底推出的P4M890和K8M890却拥有相当强的实力——它们采用VIA旗下较新的S3 DeltaChrome显示核心，支持DirectX 9，并拥有4个像素流水线，唯一遗憾是默认频率比较低。因为产能等原因，在测试期间采用这款芯片组的主板仍很难在零售市场上见到，因此错过了本次测试。今年初，VIA又会发布新的整合芯片组，相信它们会给用户带来更出色的性能。

三、测试总结

尽管从测试成绩看，目前芯片组整合显示单元的性能确实不能让人满意，对大型3D游戏玩家来说并不值得选择。而对于办公和家庭用户，这些产品却以较低的价格提供了够用的性能，从上面的测试可看出，这些主流的内置式显示核心都提供了部分甚至全部DirectX 9支持，完全可支持微软未来的Vista系统。


对于《魔兽争霸III》和《战地1942》之类的游戏，现在的内置显卡已完全能应付

内置显示单元的2D性能也有相当大的提升，除几乎所有产品都采用400MHz RAMDAC（数模频率转换器）提供稳定的2D画面外，NVIDIA C51芯片组的PureVideo、VIA的Chromotion等视频处理技术也为用户提供了更好的视频应用能力。

从测试结果看，除了比较有“应付”之嫌的Intel GMA900外，ATI、NVIDIA和VIA的内置显示单元（参照DeltaChrome的性能）都提供了一定的3D性能。尽管它们还不足以应付目前的主流3D游戏，但从相关游戏的测试成绩看，真正基于3D显卡技术的ATI和NVIDIA芯片组是有一定潜力的，应该能应付较早的如CS、《魔兽争霸III》之类的3D游戏，并能勉强玩玩《魔兽世界》这样的热门网络游戏。而从目前的资料看，尽管各大厂商大多刚刚推出了集成型芯片组，但也都在准备下一代产品，甚至有些厂商在试图将8个像素渲染管线的显示核心集成在芯片组中，那样将会出现更接近主流独立显卡性能的产品，也许2006年将是整合型芯片组的另一个春天。

问题交流

编者按：很多朋友在装电脑时，很多部件都精挑细选，但对CPU风扇却不在意，这是一个很不好的倾向，会给你的使用带来很大的隐患，轻则风扇噪声让人受不了，重则因为散热问题导致电脑部件损坏，希望大家一定要注意。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 瑟瑟锁问：我打算买一台掌上电脑（PPC），想比较一下不同产品的性能。台式电脑上测试性能的软件很多，请问**如何测试掌上电脑的性能呢？**麻烦介绍一款比较好的掌上电脑测试软件。

答：推荐你使用专业测试软件——SPB Benchmark来进行测试，测试前最好将机器恢复为出厂状态，只安装SPB Benchmark。该软件可对掌上电脑的重要指标进行测试：其中最主要是SPB Benchmark指数测试，它所反映的是PPC的整体硬件性能水平，指数高低是由PPC的CPU、内存、文件系统和影音播放系统的性能综合计算出来的，数值越高越好。其他还有File system index，文件系统指数测试，它反映了PPC执行内部文件的表现情况，主要参考指标是储存卡读写速度以及向RAM中安装文件的速度。CPU指数测试，反映PPC处理器性能的指数，主要考察CPU整数运算和浮点数运算的性能。Graphics index，图形系统指数测试，该指数反映PPC的视频播放性能。

四川 龚胜

读者 孙承明问：我看到有些朋友**掌上电脑的桌面背景墙纸**是很漂亮的图片，但我一直未能发现在哪里设置，请问如何将自己喜欢的图片设置成桌面背景的墙纸？

答：要将自己喜欢的图片设置成桌面背景的墙纸，可使用系统自带的“图片”程序。运行后选择你想设为墙纸的图片，在左下角的“工具”里有“设为今日壁纸”的选项，选择后就能看到一个设置界面，里面有“透明度调整”“裁剪以适合”和“适应屏幕”等选择，调整合适后点“确定”即可。当然在资源管理器里选择点击图片不放，也会弹出包含“设置为今日壁纸”选项的菜单。另外，还有一个方法就是在台式机上使用相关软件制作TSK主题文档，传到PPC的Windows目录下就可获得漂亮的外观主题了。

四川 龚胜

读者 凌新宇问：我是个玩PPC的新手，我想请问一下**PPC操作系统**可重装吗？英文的PPC系统可变成中文的吗？另外请问一下什么是PIM？

答：PPC采用的是嵌入式操作系统，不能像普通PC那样重新安装，但可通过“硬启动”恢复到出厂状态。当然也可通过刷新ROM来升级和更新系统，比如升级操作系统版本，或把英文机刷成中文机，这就与PC重装操作系统类似了，不过这样做是有较大风险的，一旦失败可能需要返厂维修。要让英文机支持中文有两种方式：一是安装汉化软件比如“怪兽中文”“中文之星”等，但这种方式汉化是不彻底的；还有一种方式就是前面提到的通过刷新中文版ROM来实现，这样英文机就完全变成了中文机，但不是每款英文PPC都能找到适合的中文版ROM，而且升级也有较大风险。

所谓PIM就是Personal Information Manage的缩写，即“个人信息管理”，主要包含行程管理、工作管理、名片管理及邮件管理这4个项，它提供一个直观界面及资料库来让使用者方便记录、分析、管理生活资讯。PIM是所有掌上电脑不可缺少的功能。

四川 龚胜

读者 国仔问：我刚买了一台掌上电脑，遇到几个问题向你请教：一是**为何在PC中播放正常的RM文件传到PDA中后，用RealOne Player播放只有声音而没有图像呢？**二是系统自带的资源管理器有时突然不能用了，选择“我的设备”后一片空白；三是在Win98下系统不能识别我的掌上电脑。

答：目前在PPC上唯一能播放RM文件的软件是RealOne Player，但该软件不能正常播放编码率较高的RM文件，解决的方法一是调整RM文件编码率，二是可将其转化WMV、MPG、MPEG-4等其他格式的文件，就算编码率较大也可在PPC上流畅播放。真希望PPC上早日出现支持高编码率RM文件的第三方播放软件。

第二个问题解决的方法是取下存储卡，软启动，再插上卡，资源管理器就恢复正常了，这似乎是PPC 2003资源管理器存在的一个Bug。

第三个问题请在安装同步软件前，先安装Outlook 2002，否则很可能无法识别设备。

四川 龚胜

读者 欧欧问：微软推出了最新版的掌上设备同步软件**ActiveSync 4.1**，请问其新增了哪些功能？其兼容性如何？安装后能否卸载并重新安装以前版本的

客座专家 龚胜 苏旅

ActiveSync?

答：ActiveSync 4.1改善了对USB接口数据传输的支持，提供目前最快的台式PC和移动设备间的USB传输速度。其次可在移动设备与Outlook之间同步"联系人"中的照片，若Outlook联系人有关联照片，ActiveSync可将关联照片直接同步到移动设备中。另外一个较大的改进就是ActiveSync 4.1允许你通过蓝牙连接与PC同步数据，而且还支持断点同步，即下次从上次同步的地方继续同步下去。

要注意ActiveSync 4.1需要安装在Windows 2000 Service Pack 4以上的版本中，并最好安装Outlook 2003、Windows Media Player 10和IE 6.0，尚在使用Win9X的用户就无法安装ActiveSync 4.1了。如果使用Windows XP SP1，在传送大文件时USB连接可能发生意外中断。另外，如果台式PC上安装并执行有非Microsoft的防火墙软件，则可能需要启用5678、5679、990、26675和5721端口，ActiveSync才可正常运行。

卸载ActiveSync 4.1后要注意，到Windows\System32目录下手动删除动态链接库文件Rapi.dll，这样才能重新安装以前版本的ActiveSync。

四川 龚胜

读者 郭桐问：我的笔记本电脑是超轻薄型的，没有配置光软，安装有Win2000操作系统，我想**升级笔记本BIOS**，需要进入实模式DOS环境，请问有何简单办法可达到目的呢？

答：你可使用"虚拟启动软盘（VFLOPPY）"这款软件来达到目的。这款软件使用方法很简单：下载后解压到C:\BOOT目录下，然后执行"VFLOPPY -1 VLOADER.BIN -2 VMEMDSK.BIN -I DOS.IMG"，再编辑C:\BOOT.INI文件，在其中加入一项C:\BOOT\VLOADER.BIN ="VIRTUAL FLOOPY"。重新启动系统后，在NTLOADER的菜单上选择VIRTUAL FLOOPY就会加载C:\BOOT\DOS.IMG这个镜像进入到实模式DOS环境了。软件附带的DOS.IMG也可用其他可启动的1.44MB软盘镜像替换，比如你可自己用HD-COPY制作一个能识别U盘的启动镜像，替换后再重新执行一下安装程序即可。另外，网上还能找到一个图形界面的VFLOPPY，使用起来就更简单了。安装这款软件后，即使你的电脑没有带光软，一旦需要启动到DOS做某些操作时（如重装系统、杀毒），就很方便了。

四川 龚胜

读者 美和问：我的笔记本电脑没有光驱，**操作系统是WinMe，因安装"灵图GPS导航系统"，必须升级到Win2000，请问该如何操作？**另外请问在WinMe中如何进入DOS环境？

答：你可找一个移动硬盘，将Win2000的安装文件（大约450MB，注意版本，一般用个人版SP4）拷贝到笔记本电脑上，然后进入WinMe操作系统，执行Win2000的安装程序（Setup）即可开始升级。安装前，要注意C盘上需要至少有800MB的可用空间，另外注意备份WinMe系统目录下的一些重要文件。升级到Win2000后可能有一些硬件设备，如红外接口无法正常使用，需要重新安装For Win2000的驱动程序，另外也会有一些软件如Windows Movie Maker在运行时出现兼容性提示。

WinMe中要进入DOS环境需要修改IO.SYS文件，建议你安装使用"MEDOS"这款软件，安装后执行MEDOS，下次再启动，就进入DOS环境了。要重新恢复启动WinMe，则需在DOS下执行MEDOS。

四川 龚胜

读者 小杜问：我在网上看到，很多下载软件的页面上都有一个要求核对"MD5"值的提示，**请问MD5是什么？**为什么要核对MD5？

答：MD5是一种核对文件正确性的手段。一般来说，若在下载过程中出错，压缩文件通常无法正常打开，但若文件被他人改动也能正常打开，那MD5值就跟作者提供的不一样，这时候就要小心了，因为可能被人恶意植入木马或病毒，应谨慎使用。

具体来说，要核对MD5值，可使用"WinMD5"这款软件，运行后用鼠标将需要核对的下载包拖进该软件窗口，就会自动计算该文件的MD5值，稍后看计算出的结果，如与作者在网站上给的MD5一致，说明文件正确。另外注意，如果不是从作者发布页下载的，应以作者网上公布的MD5值为准。

四川 龚胜

读者 费和平问：最近天气很冷，**我的电脑有时居然不能开机了，还发出很大的噪声，而且机箱背面带电**，有时拔插设备时有电麻的感觉，应该怎么处理好呢？

答：很多朋友都有过机箱带电的问题，很可能是使用插座和插头不当造成的，某些家庭所用的插座没有接地线，那么就很容易出现这种现象。此外，一些中小品牌机箱电源质量不过关，存在着严重的安全隐患，由于机箱本身就是金属导体，在使用时很容易发生电泄漏。因此在选购电源时一定要认准型号，最好买品牌大厂且符合CCC（国家强制认证）的产品，对于一些三无产品，建议不要为了贪便宜而购买。此外，电脑和其他电器一样在使用时需要有一定的保养条件，虽然现在电脑硬件质量和寿命较以前有了很大的进步，但它对工作环境还是有一定要求，比如适当的室内温度和湿度等。如果室内温度过低，在开机启动时，电脑上某些器件就会出现不稳定状况，进而影响其工作指标，如电源出现不能启动或不稳定的状态，磁盘、光驱出现数据读取错误等问题。至于噪声现象也是往

客座专家　龚胜 苏旅

往往出现在气候寒冷时，此时CPU和电源风扇转轴由于润滑剂失效而出现摩擦问题导致噪声增大。因此，使用电脑时一定要注意环境条件。这里建议你在使用电脑前，先开启空调或电暖器使室内温度提高一些后再行操作。

湖南　苏旅

读者　李冰然问：我有一盘SVCD格式的视频光盘，请问是否可将其转换为DVD格式的视频光盘，效果是否会更好呢？此外，如何让Authorware支持Flash格式的文件啊？

答：低分辨率的视频没有必要转换为高分辨率使用，标准SVCD格式视频分辨率为480×576（PAL），与标准DVD格式视频分辨率720×576（PAL）相比要差一些。单方面转换不会带来任何画面质量的提高（正如320×200小分辨率图片不能简单通过插值放大到640×480而提高清晰度一样），所以一般情况下没有转换的必要。同时，由于转换时算法运算必然带来一定的色彩损失，所以转换后效果更差，反而得不偿失。

Authorware支持的外部文件类型有DIR、AVI、MOV、MPG、FLC等格式，一般以引用的方式导入。如果试图导入其他格式的文件类型，则提示无法使用。对于Flash文件，你可先使用一些SWF2AVI之类的转换将它转换为AVI视频，这样就可顺利地被导入Authorware进行播放了。

湖南　苏旅

读者　Sply问：我的主板好像是Intel 865芯片组的，现在手边有条别人送的Kingmax 256MB SDRAM，请问是否可装在该主板上？昨天听说有一种声卡接到功放机上就可用电脑唱卡拉OK了，请问可这样做么？

答：采用Intel 865芯片组的主板，只支持DDR内存(Double Data Rate SDRAM，双倍数据传输率动态访问存储器)，并不支持传统的PC100(133) SDRAM，因此无法使用这条256MB SDRAM。至于声卡和功放连接的问题，从理论上来说是可行的，只要找到能连接功放音频接口（俗称莲花头）和连接声卡音频接口（传统的2.5mm接口）的连线就可以了，许多数码相机配套的连线就是这种结构设计的。同样，将普通卡拉OK话筒与声卡的音频输入接口用音频线配合专用的3.5mm转2.5mm接口（俗称大转小接口）连接起来，个人用户就可体验用电脑连接功放唱卡拉OK的感觉了。不过，由于许多个人电脑声卡本身的降噪性能较低，再加上电脑机箱内部产生的电磁干扰，因此在使用效果方面还是有一定损失的。

湖南　苏旅

读者　葫芦仙问：我最近安装了AVP（卡巴斯基）和Norton这两款**杀毒软件**，请问是不是把它们装在一起共同监控要安全一些？还有，如何才能延长AVP的使用时间？

答：笔者建议用户的操作系统中最好不要同时安装两个或多个在线监控的反病毒软件，因为很多反病毒软件的工作机制类似，在同时工作时会给操作系统带来一些不稳定因素。不但平时使用时用户会感觉系统运行速度变慢（因为两个在线监控的反病毒软件会“相互监控”从而进入恶性循环状态），而且在某些特殊情况下会出现莫名其妙的错误提示和系统崩溃，更有甚者会出现操作系统无法正常启动的情况。因此许多反病毒软件在安装时，都会自动检测操作系统是否存在着其他反病毒软件，如果存在则拒绝继续安装或提示用户及时删除其中一个，否则会出现不稳定的情况。如果你发现操作系统出现了变慢及不稳定的情况，最好及时将其中的一套反病毒软件卸载。如果操作系统出现了启动故障，可在开机后Windows刚开始引导时按F8按键进入安全模式并将多余的反病毒软件删除即可。AVP是正规的商业软件，需要零售授权的KEY文件才能正常使用，该软件只有30天的试用时间，你可到其官方主页上下载试用KEY文件。

湖南　苏旅

读者　老杜问：我的电脑**IE浏览器最近出现了一些麻烦**，首先是速度变慢，然后不能下载文件，不能“另存为”，而且也不能新打开一些页面，有什么好办法么？

答：我建议你首先使用反病毒软件查杀一下电脑硬盘，你的IE浏览器变慢的原因很可能是因为中了木马蠕虫之类的病毒，当然这也有可能跟网络当前连接速度有关。其次，查看一下Windows任务栏中是不是存在诸如美萍安全软件之类的监控程序，这类程序大多应用在网吧等公共场所的电脑中，虽然可直接阻止一些有害程序直接下载到电脑中被滥用，但也大大限制了用户对电脑的正常操作。将这类监控软件卸载以后，电脑一般都可恢复下载功能。此外，诸如Net Transport的下载软件在启动时会在后台进行监控处理，用户点击程序进行下载时，这些下载软件就会自动将其收入后台程序，而这些动作在浏览器中都不会有所体现。还有，你可看看是不是Internet Explorer的安全设定出了问题。打开一个浏览器窗口，然后选择“工具”菜单下的“Internet选项”，接下来再查看其中的“安全”选项，将一些被人为修改的选项还原为“默认级别”，因为其中有一项是关于下载许可选项的，默认模式下是“启用”，如果设定为“禁用”就只能浏览网页而不能下载网页和程序了。如果问题还没有解决，我建议你重新安装或升级Internet Explorer。最后，并不是所有的网站页面都可用鼠标右键打开，一些网页限制了用户的这个操作，建议你使用Firefox之类的多窗体网络浏览器试试。

湖南　苏旅

《大众软件》官方网站使用指南

林晓：官网是做什么用的？当然是用来发布官方消息了。《大众软件》杂志的官方网站，就是用来发布杂志各种信息的网上公告板。以后有关杂志的网上信息，就以官网发布的为准了。呵呵，我有点新闻发布官的感觉……记住我们的网址：**www.popsoft.com.cn**，现在，就拿起你的鼠标点击吧。

《大众软件》是本什么样的杂志，它的历史和它的团队

《大众软件》杂志的即时通告，编辑和记者们提供的各种IT信息

晶合后院的延续，《大众软件》论坛，你畅所欲言的地方

《大众软件》杂志正在进行的活动、调查，需要你的积极参与

为《大众软件》读者提供VIP服务的机构

往期《大众软件》精彩内容的文本档案

当期杂志你最喜欢的栏目和文章是什么？轻点鼠标，发表你的意见

了解《大众软件》各个栏目内容和投稿要求

新杂志预告和目录

了解《大众软件》的订阅价格和方法

参与各种调查，表达你的观点，为我们深入探讨问题提供第一手数据资料

各种有趣的活动，请你参与，有机会获得精致的奖品

游戏与软件排行榜，需要你的投票，支持你喜欢的那几个

犀利、幽默、激情、调侃，不同风格的文笔，编辑和记者们将在这里展现

大众软件 Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择 www.popsoft.com.cn

杂志介绍 信息发布 晶合论坛 调查活动 读者俱乐部 大众文存 大众硬件

新浪UC

投稿：投稿方法 | 版权声明 | 在线投稿

在线投稿

订阅：订阅方法 | 在线订阅

方便快捷

调查

1、游戏与文化之间的关系：你是先玩过三国类游戏，后读过《三国演义》和《三国志》等书籍，还是先读过《三国演义》和《三国志》等书籍，后玩的三国类游戏？

○ 先玩的游戏

○ 先读过这些书

2、你是先玩过《博德之门》，后对龙与地下城的系统了解的？还是先了解了龙与地下城这一系统，后玩的《博德之门》等基于这一系统的游戏的？

○ 先玩的游戏

○ 先了解这一系统

确定提交

先睹为快 more

Hot 2005中国电子游戏产业报告

45 带走我的电影院——便携设备视频制作

82 化蝶飞——全面挖掘电视卡潜能

148 影视艺术的虚拟人生——电影大亨

活动发布 more

飚车中韩对抗赛有奖问答

作为全球轮胎科技的领导者，米其林集团的轮胎积极参与了世界上各种顶级的运动赛事。近期，米其林和天纵网络展开深入合作，5款高性能的米其林轮胎以及6种米其林车身贴纸将出现在《飚车》游戏中，供玩家选用，这将使那些梦想成为世界冠军的车手实现美梦成真……

->详细活动信息

TOPTEN 工具类榜单

排名	名称	票数
1	QQ	424
2	WinRAR	311
3	金山毒霸	266
4	Windows 优化大师	246
5	网际快车	240
6	金山游侠	230
7	瑞星杀毒软件	111
8	RealOne Player Gold	102
9	金山影霸	72
10	金山快译	71

我要投票

TOPTEN 游戏类榜单

排名	名称	票数
1	仙剑奇侠传三	438
2	半条命——反恐精英	423
3	魔兽争霸III	369
4	暗黑破坏神II—毁灭之王	328
5	仙剑奇侠传	198
6	星际争霸	174
7	轩辕剑III外传—天之痕	170
8	仙剑奇侠传二	141
9	剑侠情缘Online	95
10	极品飞车—闪电追踪2	93

我要投票

第210期栏目评选

为了支持您喜欢的栏目请钩选对应选项前的复选框

□ 实用软件
□ 硬件评析
□ 攻城略地
□ 应用心得
□ 新品初评
□ 网络时代
□ 游戏剧场
□ 专题企划
□ 数字码头
□ 专栏评述
□ 前线地带
□ 在线争锋
□ 龙门茶社
□ TOP TEN
□ 极限竞技
□ 问题交流
□ 读编往来
□ 有字天书
□ 要闻对回
□ 锋利的盾
□ 晶合通讯

点评完毕

专栏

司马平安视点：安全双雄同出新品

-> 更多内容

礼物有游戏点卡、玩具、音箱、耳机等等，总之很丰富。每期回函卡我们会抽取15名幸运读者，名单会刊登在杂志上。

在信封上写下这个地址，填好邮编，把回函卡装进信封。然后，把信件扔进你看见的第一个邮筒中，邮递员就会把你的意见带给我们。

要写清楚啊，千万不要草书、连笔，否则，礼物收不到可不要怪我哨。还有，邮编一定要填写。

既然选择喜欢的栏目，就要认真啦。

页码在杂志页面的最下边，找找。告诉我们你的感受，这是我们评价编辑工作质量的重要依据。

说几句吧，大众的杂志需要大众的你的参与。

单期是游戏榜，双期是热门软件榜。也许你的喜好不在精选的推荐名单中，没关系，那就写下你喜欢的游戏或者软件的名字。表明你的态度，决定游戏/热门软件在榜单上的升降。

大众软件读者回函卡

请详细填写以下内容并寄回《大众软件》杂志，你将有机会成为幸运读者，获取幸运礼物。

回函请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》杂志社收（邮编：100036）

姓名：________ 年龄：________ 性别：____ 职业：____________

通信地址：________ 省________ 市____________

邮编：____________ E-mail:____________

《大众软件》读者评刊表 2006年第03期

本期你最喜欢的栏目（在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□要闻闪回	□新品初评	□专栏评述	□数字码头	□实用软件
□应用心得	□网络时代	□硬件评析	□问题交锋	□读编往来
□专题企划	□晶合通讯	□前线地带	□独创的瞄	□攻略秘技
□容器争锋	□极限竞技	□游戏剧场	□青字天书	□TOP TEN

本期你喜欢的文章（请填写该文起始页码即可，最多3篇）：____________

本期你不喜欢的文章（请填写该文起始页码即可，最多3篇）：____________

你对本期杂志的意见：____________

GAME龙虎榜——我正在玩的电脑游戏选票：

单机游戏（限选5个）：____、____、____、____、____

网络游戏（限选5个）：____、____、____、____、____

游戏候选名单见背面，如果你所选的游戏不在名单中，请填写它们的名字。

业务联系	editor@popsoft.com.cn	读者来信	reader@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn	广告联系	gaojj@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn	发行联系	issue@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn	读者俱乐部	club@popsoft.com.cn

读者回函卡使用说明

林晓：新年我们的读者回函卡做了一些调整（什么，你还不知道读者回函卡是什么？我……我挠……抓狂啊）。读者回函卡是每期夹在杂志中的那张灰色的单页纸（设计成单页是因为很多读者舍不得裁书啦），以上为如何使用这张卡的说明。

参与？还是关注？

本期精彩活动，赢取丰厚奖品，详情请见第9页。

小编档案之新人推荐



姓名：墨雯，曾用名：萱瑗（因为喜欢游泳，就幻想自己可以飞。查遍词典表示“会飞的女孩”的两个字太难写，就索性取两个同音字“萱瑗”）。关于名字，也许是上网多年都被人叫雯雯，所以有时候觉得自己其实是两个人。当别人叫雯雯时，即使身处现实世界，也会马上把周围环境虚拟化；与人聊天时，也会潜意识地要查以前的聊天记录。最终把现实和网络混为一谈，雯雯亦是我，我亦是雯雯。无所谓真名笔名，一个名字代表了一段经历，代表了一段往事。

籍贯：北京。打小在北京长大，身上有北京人传统的优点，缺点亦不少。

负责栏目：网络时代

投稿信箱：phair@popsoft.com.cn

喜好：最近发觉自己的喜好突然没有了，目前正在努力寻找。若是消遣也算喜好的话，那我喜欢和一群朋友吃饭，玩真心话大冒险。不过我向来不敢选大冒险，实在没勇气顶着盘子绕场一圈，还要不停地说：我是猪~我是猪……

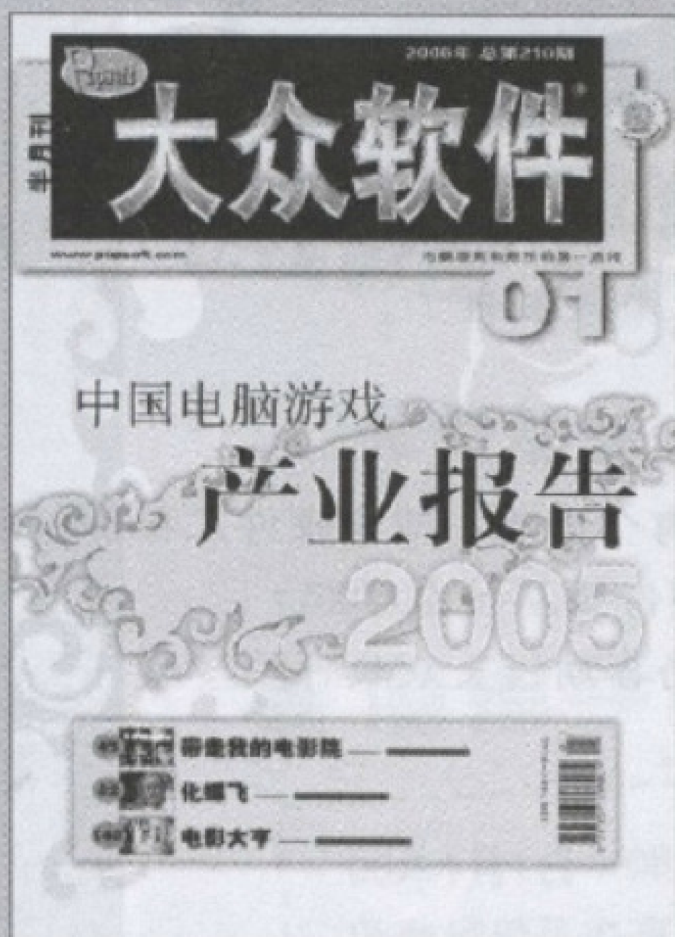
我就是那种MSN永远在线，QQ永远隐身的人。

专业：英语，结果英语学得七零八落。

个性：很喜欢自己单纯的性格，一直在拒绝改变。最喜欢的一句话：“你别看我脸大胸又平，但是现在就流行我这样的！”

试用期PASS

快评



01期快评手将获得编辑部赠送的精美礼品一份。

请你点评：针对2006年第03期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

这期大软还可以，俺已拿到了，最喜欢平安的关于瑞星2006的文章。俺现在刚花228块大洋购得正版软件，真是一场“及时雨”啊！ **（快评手 神武）**

无论是对产品还是社会现象（例如对网e拍、龙芯等报道），大软记者们的敢说实话、敢写实情的作风，是让我一直坚持读大软的原因。希望在新的一年里，众编辑和记者能把这种实话实说的作风保持下去，不受其他媒体影响，不随波逐流，做真实的自己，做真正的大软人！

暴力倾向的Suki“上场”了啊！TOP TEN这种火药味十足的地方或许正好适合她吧……编辑适当调整板块、转换一下思维模式，还真有点耳目一新的感觉。继续支持…… **（快评手 烈风0780）**

制作花絮

林晓： 书摊上2006年01期杂志的封面大多是大红大紫，透着一片喜气。偏偏大软的01期是绿色的，清新得仿佛两个月后才会来到的春天。如此非一般的01期封面，是怎样设计出来的？

记者部主任生铁： 每年第一期的产业报告都是最催人奋进的工作。实际上我甚至感觉，全年所做的工作，都是为了这一期做准备。临出片的那天一早，我到单位上班，完全没想到，这一下竟然工作到第2天下午6点多才回家。难忘啊。相信参与调查的同事们也同样能体验到这种辛苦。不过，我们的工作最终是有意义和有价值的。我们制作的报告会被很多业内企业和同行参考。“我们也是一个行业的记录者”，一想到这个意义，再多的辛苦也值得。

美术总监Jin： 当时没吃早饭，所以我一边大口吃着盒饭，一边看网上一个搞笑的Flash，心里当然还惦记着01期封面。记得我除了吃饭还喝了点绿茶。“绿茶”这个词汇让我想起了一部电影，也让我想到了绿色，于是我决定把2006年杂志的第一个封面设计成绿色主调。我放下筷子，准备在电脑上调出一个绿色，先感觉一下。要知道感觉这东西很重要，它一旦来了就一定要把它记下来。可我准备关掉Flash时，忽然又找到了一种东西，那就是你们现在看到的2006年01封面上花纹的原型——来自一个Flash人物造型的头发。哈哈，混乱吧！设计就是这样的，有时候很混乱，但最终你完美地完成作品，才会满足。绿色代表了IT行业更充满活力的未来；花纹表示IT行业整体的细节越来越细腻，并且正处在和谐完善的过程中。主要的设计元素一确定，接来下的具体工作就简单了。呵呵，要不是林晓姐姐的再三逼供，一般人我是不会告诉他的。

DR留言板

新疆 咸鱼

林晓姐姐，我从05年下半年开始支持你，但你不再主持TOP TEN了，好伤心呀！不过，我会支持接替你的编辑的。他叫什么？是男还是女？有照片没？我正在玩大软推荐的《街头篮球》，已经9级了，我是组织后卫。哈，现实里我玩篮球也不错呢，是球队中的主力！05年暑假比赛，我获得了得分王（场均32.7分）、助攻王（11.5次）和篮板王（12.8个）的称号。怎么样，这成绩还不错吧？

林晓： 看了你的来信很高兴，恭喜你有健康的生活方式，而且懂得协调学习和娱乐之间的关系。不过，你竟然不知TOP TEN现在的主持人是谁……那就是我们英姿飒爽的、爱武装更爱红装的、已经忘记CS而专心魔兽的、绰号铁血责编的、总是无比正确的Suki啊！她的照片嘛，请打开第200期（2005年15期）杂志的96页找！

网友 富裕

敬爱的大软编辑们：新年快乐！

作为一名大软的忠实读者，特献上新年大礼。这是2005年我获得全市一等奖的课程设计（见右图），希望你们会喜欢：）



林晓： 不错，我很喜欢。谢谢你。希望06年取得更好的成绩。

来信问答

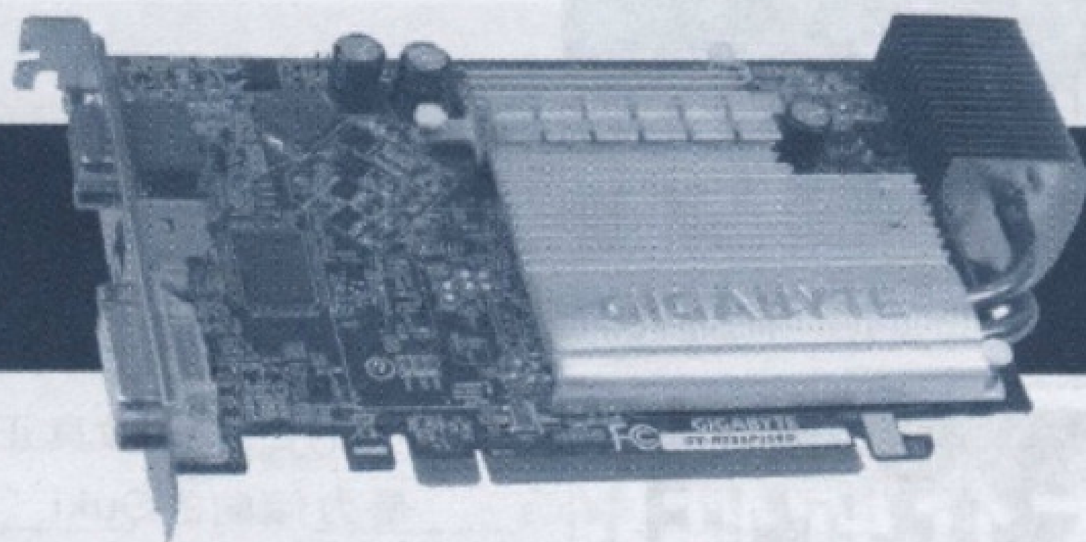
林晓：新年收到的第一封读者来信，来自河北邢台。正在复读高三的郝晓森不但给我带来了新年祝福，还有2006年01期的读者回函卡、飚车活动的答案以及对游戏剧场文章的评比意见，真是模范读者！谢谢郝晓森，你让我的新年有了一个充满激情的开始！

河南 冰峰

2005年第21期大软上文戈的话和我产生了共鸣。我在初三升高中的时候，同样也和大软告别过。为了安心读书，初三下学期的11本大软我都没买。每天看到立于书架上的大软书脊所形成的整整4张图案，想想以后会有所缺失就觉得很郁闷。中考结束后，我又错过了第12本大软。这时候收到了父亲的一封E-mail，说我最近学习很努力，所以要给我一个惊喜，就在书柜里。我本以为是什么玻璃或者塑料制品，打开书柜才发现——大软书脊上的图案变成了4张半！当时我快激动死了。其实文戈哥没必要和大软暂别，我父亲的做法或许对他有些启发。可让家人或朋友先给他买回来保管好，虽然不能及时看到，但还会给自己的学习增加动力呢！2006年，我也会像文戈哥一样面临高考，那时候又要和电脑与大软分开一段日子了，但大软永远是我最好的朋友。祝大软有更多的读者，林晓姐姐天天开心，8神经哥哥天天"神经"！我的信箱是loganshute@163.com，希望在为高考奋斗的朋友们给我写信，祝天下所有学生开心。

林晓：冰峰父亲的做法让我非常感动。希望天下的父母，都能找到与孩子沟通的适当方式，给孩子更多的鼓励。请冰峰转达我对你父亲的敬意。在这里，我要谢谢冰峰对大软的祝福。也希望今年所有面临高考的同学们，都能顺利、如愿地考上自己心目中的理想大学。

硬件问题



林晓：最近同学们对硬件很感兴趣吗？连着收到好几封信，都是问怎么从事硬件相关工作的。呵呵，让编辑部里的硬件达人来回答好了。

网友 忧郁圣圣

林晓姐姐，自从我初一认识大软之后，我就有个理想：成为硬件工程师！但我不知道要从何学起。林晓姐姐帮帮我吧，学硬件要从什么学起？

电子土豆：1.学好物理；2.看完2000年以后的各期《大众软件》"硬件"和"新品"栏目的所有文章；3.给自己攒台新机器。

湖北 熊辉

林晓姐姐，您好。我是一位来自湖北荆门的读者，现在在学校苦读高一年级。3年前，我认识了大软，并且与它建立了深厚的感情。大软让我学到了更多的计算机知识，是我学习电脑的良师益友。我最喜欢看杂志上的"新品初评"和"硬件评析"两个栏目。而像电子土豆、小虫、魔之左手他们一样在评测室里评测主板、显卡、显示器……是我的梦想。希望能像他们一样见证32位时代到64位时代的变迁，Intel和AMD、ATI与NVIDIA的"战争"，让读者依靠自己的评测结果购买产品。我想成为硬件评测工程师，成为晶合实验室中的一员。在此，我想请教小虫等老牌工程师，如何掌握评测尺度和语言风格，及做一个合格的评测工程师需要哪些知识？

小虫：（难得啊，"新品初评"也就罢了，"硬件评析"可是大软中技术性最强、可读性最低的栏目哇，竟然有人……热泪盈眶中……）

评测尺度问题很难把握，而且在书本上也不可能学到，只有从业后不断学习、实践才行。语言风格因人而异，不过评测报告有一些固定的格式和行文要求，发挥个人风格必须建立在不破坏这些要求（比如说严谨性）的前提下。

做一个合格的评测工程师，首先要有高度的责任心和团队协作精神；能承受持续的工作压力，这可是业界压力最大的工作之一喔。其次对事物要有独立的观点和看法、具有较高的英文水平和中文文字功底；追求完美的个性，具有钻研精神，能在工作中不断获取和深化相关领域的知识；热爱IT传媒工作，具备电脑软硬件和网络的相关知识和技能。（电子土豆：这个……是晶合实验室的招聘启事吗？）

花絮

林晓：某日，8神经收到一封读者来信如下：

你好！8兄。我是大软一读者，常在书中拜读您的文章，仰慕久矣。今小弟我有一不情之请，略显唐突，望多包涵。俗话说得好：同是游戏痴迷人，相逢何必曾相识。不瞒你说，小弟家中的Computer配置实在太低，显卡是ATI 9200 64MB/128bit（AGP），普通游戏都很难流畅运行。要不是超频了一下，估计你是看不到小弟写的NBA 2006的心得了。常在大软中看到一些显卡厂商将其最新产品拿到晶合实验室去做评测报告，于是想到大软可不可以送我一块显卡，算是对一个有着4年大软情的忠实读者的真实回馈呢！真诚感谢！不管可否，支持永在！

小虫：汗……评测的显卡都是要送还厂商的。

8神经：同学，你用的显卡比我用的还好呢……

华硕靓彩显卡

带你二闯地牢

2002年微软推出了一款3D RPG游戏大作——《地牢围攻》(Dungeon Siege)，凭借着令人惊叹的画面以及快速、易上手的战斗系统等优点，获得了诸多玩家的一致好评，随后微软又推出了其资料片《地牢围攻：Legends of Aranna》，虽然依旧保留了《地牢围攻》优秀之处，但是新元素太少，缺乏创新。不过它仍然是一款值得一玩的游戏。而近期，微软的开发小组又再接再厉推出了《地牢围攻2》，与其前作《地牢围攻》及其第二部《阿拉那传说》相比，游戏的引擎更加强大，而画面也更加精致。


预告视频截图

不过，有个很重要的原因使得这一款非常不错的游戏丧失了相当一部分的玩家，那就是游戏基本上属于欧美风格的RPG类型，粗线条倒还不是最难以接受的，整个游戏过程基本上是在一片黑暗中进行，尤其在LCD这类显示器上，问题越发显得严重，越来越多的用户希望能够得到更漂亮的游戏画面，毕竟LCD已经走向大众化。


游戏中大量充斥着诸如此类的场景

或许有人喜欢在黑暗中摸索，并以此为乐，不过，它还是影响了相当多玩家对这款游戏的兴趣。令人兴奋的是，现在已经有方法可以完美地解决这一问题，华硕推出了一项最新的显示专利技术——splendid（称之为靓彩），该技术通过软硬件结合的方式提高显示画面的亮度、对比度以及色彩饱和度等等，使游戏看上去更生动，画面更完美。我们以华硕EAX700靓彩显卡为例，可以看到在明亮的场景中，你能够更快地发现敌人和掉落在地上的宝物等等，此外我们也可以享受充满魔幻风情的靓丽游戏画面，而不再是一味单调地在长时间游戏后感觉压抑的“灰色世界”。

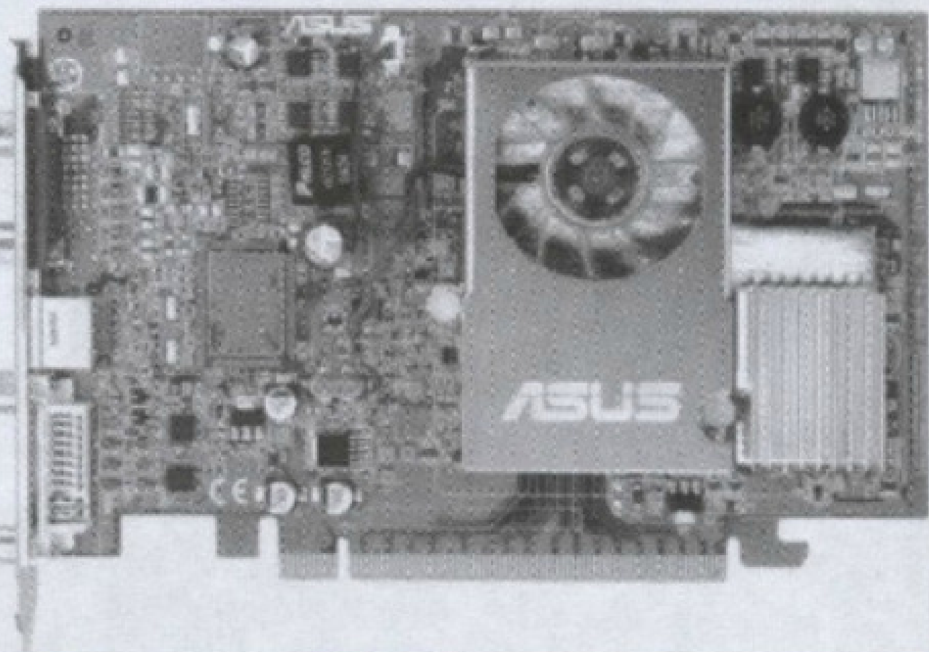

连近景也是以暗色调为主


左边为没有开启靓彩时的游戏截图，明显要比开启了靓彩（右图）所得到的画面灰暗

通过两幅游戏截图可以看出，在几乎70%都是以黑暗色调为主的场景中，游戏的主角几乎和周围环境融为一体，灰暗的画面显得毫无生气。在使用了EAX700显卡，并开启splendid技术以后效果就要明显好于以前，如果应用到LCD上可能会起到更好的效果，因为液晶是一种介于液体和晶体之间的物质，它可以通过电流来控制光线的穿透度，从而显示出图像。但是，液晶本身并不会发光，因此所有的液晶显示器都需要背光照明，背光的亮度也就决定了显示器的亮度。亮度高决定画面显示的层次也就更丰富，从而提高画面的显示质量。而且通常的液晶显示器对比度为300：1，做文档处理和办公虽然可以接受，但玩类似于《地牢围攻》系列的3D游戏就需要更高的对比度才能达到好的效果。可惜的是目前市场上低价格的液晶在这两方面表现都很差，这使得原本就“黑暗”的《地牢围攻2》更难以体现出靓丽的魔幻效果。

而靓彩技术的宗旨就是提高画面的亮度和色彩逼真程度，显然使用LCD的用户将会得到更多的好处。不过，我们很难用量化的单位去形容华硕推出的靓彩技术，因为这种亮度和色彩的提高并不是类似过去CRT显示器的高亮技术，而是色彩变化技术，它的难度要远高于以前CRT上所使用的高亮技术。

值得一提的是，和目前市场中其他品牌公版X700相比，华硕EAX700TD256M靓彩显卡采用非公版设计，做工更加精致，布线整齐。为了更好地防止显卡在超频时出现电容爆浆的现象，它特别增加了大量高档钽电容、贴片电容和高档电感，PCB上布满了密密麻麻的贴片电阻，使显卡在超频时更加安全。从布线设计以及元器件的安排来看，华硕EAX700TD256M并没有因为了降低成本而简化设计，体现了华硕显卡一直以来的非凡品质。



CF卡中的F1



——金士顿极速CF卡

对于标准的"色友"来说，在使用数码相机拍摄的时候，最致命的恐怕就是快门延时速度了。大家都知道，快门延时更多地取决于存储卡的读写速度。让每一个摄影爱好者都无法忍受的是，当你及时地按下快门，想要捕捉一个完美的瞬间时，却因为存储卡的写操作延时而错失了最佳拍摄时间。而现在，金士顿最新推出的极速CF卡将使这些遗憾就此结束。

金士顿在2005年12月刚刚推出的极速CF卡堪称CF卡中的"F1"，说到这里，大家应该已经猜到了。不错，极速CF卡正是金士顿为专业级摄影者和摄影发烧友们量身打造的顶级CF卡。提到"F1"大多数人马上想到的应该是速度，而最令金士顿极速CF卡骄傲的同样也是速度。这款极速CF卡有着惊人的18MB/s读取、15MB/s写入的超高速传输速率，当仁不让地成为了市面上最快的CF卡。这样的速度意味着什么，用目前最先进的Canon EOS-1 D Mark Ⅱ数码单反相机举个例子就能看出来，Canon EOS-1 D Mark Ⅱ每秒4张连拍所生成的数据，高达近13MB（以3200 × 2400分辨率拍摄的压缩照片大小约3.2MB），通过简单的换算就能显示，相对于这样庞大的数据来说，金士顿极速CF卡15MB/s的写入速度不但能够轻松实现"0延迟"，甚至比相机的操作还要快0.1秒左右！可以想象，当专业级摄影者和摄影发烧友手中的单反相机配备上金士顿极速CF卡以后，就能够将相机的强大功能酣畅淋漓地发挥出来，再也不用担心因为快门延时而错过精彩瞬间了。



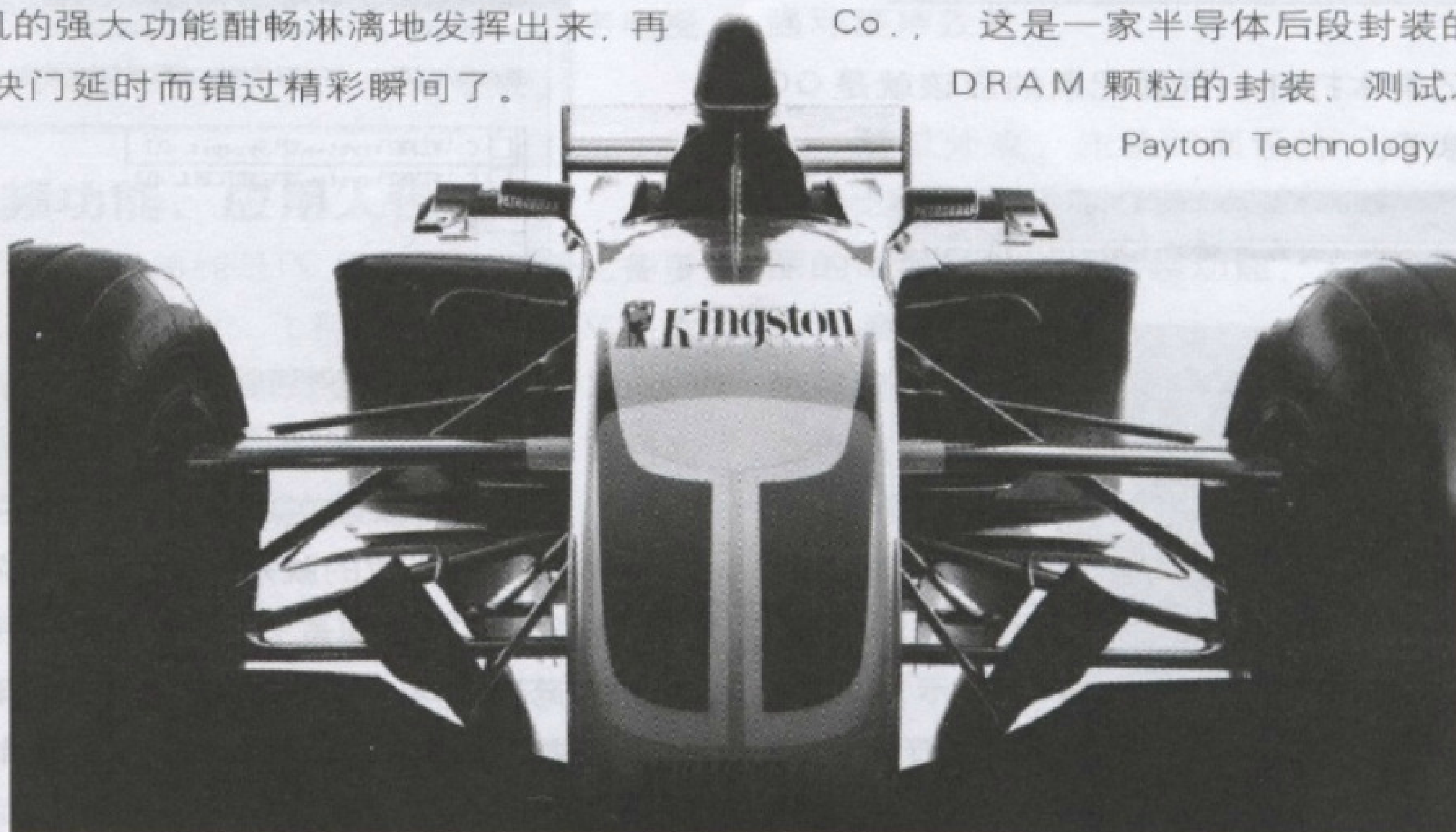
在突破了速度极限的同时，金士顿极速CF卡还保持了作为全球数码存储专家的金士顿所一贯具有的高品1GB–4GB的超大容量，使持续的大量拍摄也无须为存储空间担忧；即插即用、autosleep省电装置等人性化设计，让使用者体会到金士顿无处不在的便捷和周到，金士顿全系列数码闪存卡享有的业界独一无二的终身保固服务，让使用变得毫无后顾之忧。种种优点使金士顿极速CF卡在具备了高性能的同时也兼顾了高品质，毫无疑问地成为了顶级CF卡的不二人选。

相信有不少"色友"都有过这样的梦想，有一天，手中的数码单反相机在抓拍和连拍时就象胶片相机一样，再也不用担心快门延时。镜头中捕捉到的每一个美好的画面都能随心所欲地被永远保留下来。那么，当你面对金士顿极速CF卡"F1"一样风驰电掣的速度时，你有理由相信，你的梦想在这一刻已经实现了。

金士顿公司为很多系统提供多种类的内存产品。欲获知更多有关金士顿公司的产品的情况，请致电金士顿公司800–810–1972（北京：010–65888929）或访问公司网站www.kingston.com/china或www.kingston.com.cn，如需查询真伪请致电金士顿正品维权热线800–820–7655。

金士顿科技公司简介：

金士顿公司是全球最大的内存模组产品的生产公司，生产基地分布于美国的加州、中国大陆、中国台湾以及马来西亚。其中在美国的工厂还包括Payton Technology Co.，这是一家半导体后段封装的公司，提供内存DRAM颗粒的封装、测试及后勤性的服务。Payton Technology Co.的加入，使金士顿提供全盘内存制程的服务从收到半导体的晶圆片，到内存模组产品的完成。金士顿遍布全球的服务网代理商、OEMs、系统整合商及零售厂商超过3000家。



暴力测试瑞星2006版防盗号功能

现在互联网上盗号行为极其猖獗，QQ、网络游戏、网络银行等用户的账号资料都已经成为黑客窃取的对象。针对此种情况，“瑞星杀毒软件2006版（以下简称瑞星06版）”里集成了瑞星独家研制的“木马墙”，号称能够阻止未知木马盗号。

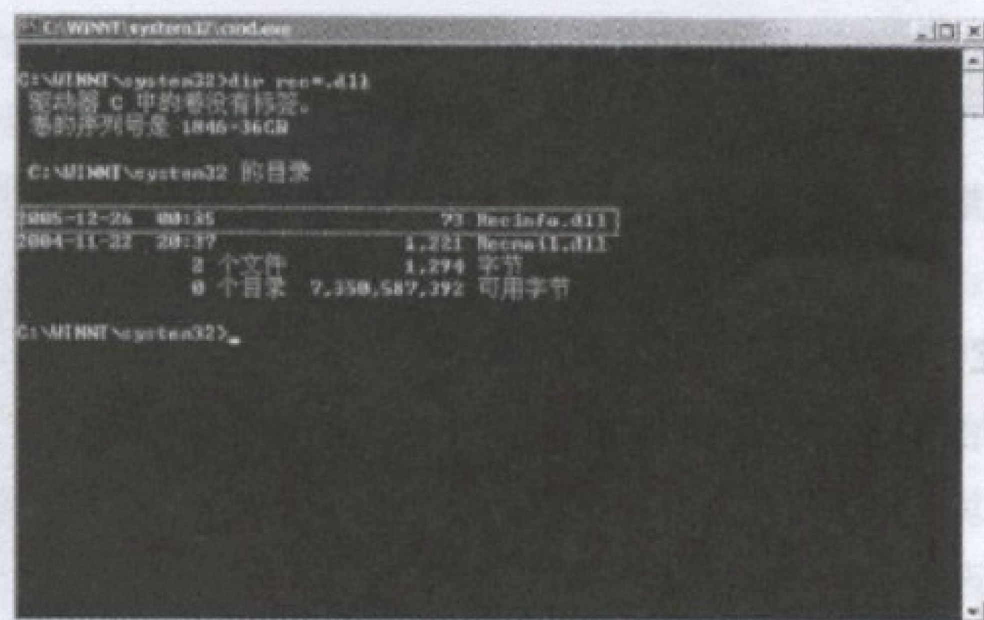
那么，“木马墙”到底是一种什么技术，它的实际应用效果如何，让我们来做个暴力测试看看。既然是暴力测试，就一定得找个真家伙。笔者通过种种努力，获取了一个盗取QQ的木马病毒，尚未被杀毒软件查杀。

该木马病毒的主要功能：运行以后会记录用户的QQ密码，然后把信息加密保存在系统目录下面（文件名为recinfo.dll），然后再通过邮件发出去。笔者的测试环境：Athlon 64 3000+、1GB内存、Win2000 SP4中文版。

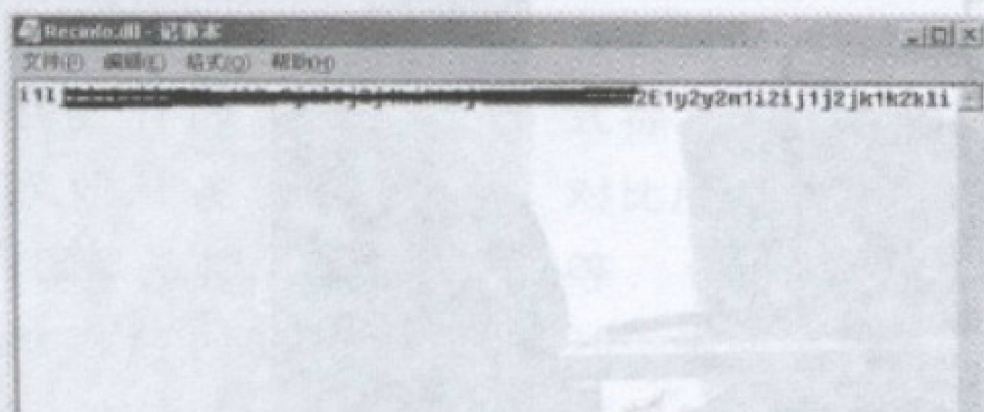
为了测试“木马墙”的实际效果，在测试过程中笔者未开启瑞星杀毒软件监控，只使用了其防火墙。（该测试非常危险，可能造成自己的资料失窃，读者切勿自行模仿）。

1、裸机测试（无保护状态下测试木马是否有效）

首先，笔者进行了裸机测试，没有安装任何的杀毒软件和防火墙。为了防止密码被发送出去，测试过程中先拔掉了网线。运行木马，然后打开QQ，输入号码和密码。木马会记录密码，然后在system32目录下生成“recinfo.dll”。



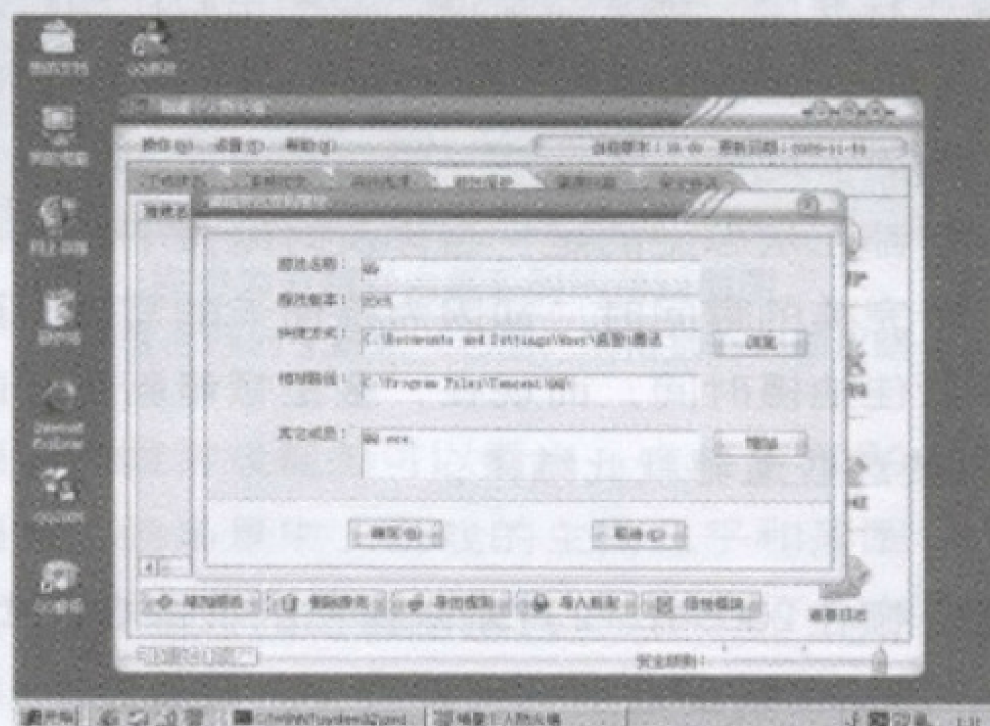
文件可以用记事本打开，里面记录的应该就是QQ号码和密码的信息了。



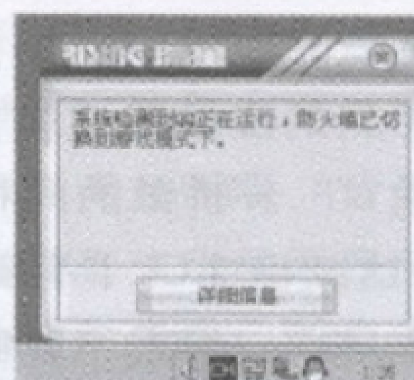
一旦连通网络，这个文件的内容会自动通过邮件发出去，发出去后会删除这个文件。

2、瑞星2006暴力测试

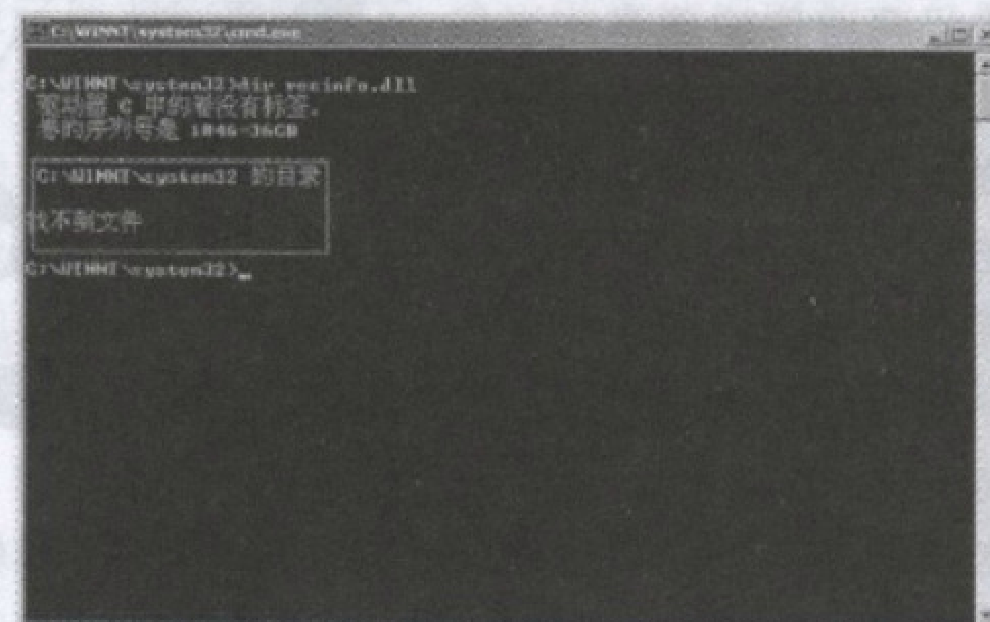
瑞星今年产品的主打卖点之一是“木马墙”密码防盗，在测试中确实发现和其它的杀毒软件不太一样，这个功能集成在个人防火墙2006版中。它不需要事先把密码什么的录入进去，在防火墙的游戏保护里把QQ加进去就OK了。



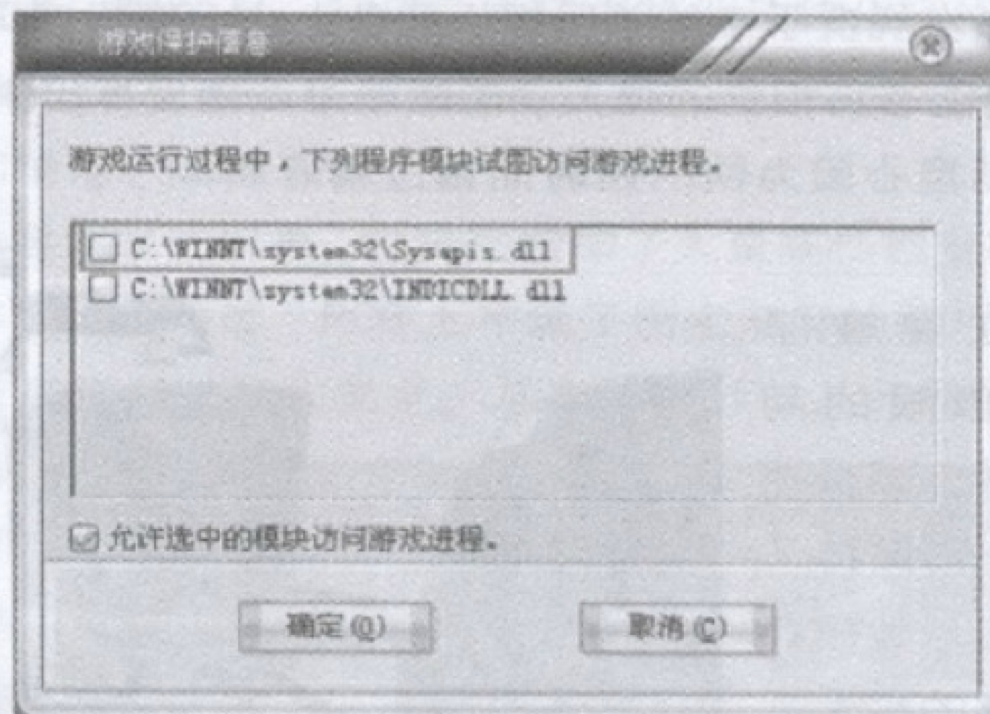
然后运行病毒程序再启动QQ，瑞星个人防火墙立即提示检测到QQ正在运行。



退出QQ后，在System32目录下也没有生成记录密码的文件。



同时，瑞星的防火墙提示有进程访问QQ，点击详情以后可以看到是哪些程序要访问QQ的进程。



其中病毒释放的就是Sysapis.dll文件。

感觉瑞星06版的木马墙防盗功能确实不错，要是说明书写得再清楚点就好了，我琢磨了半天才知道木马墙原来在游戏保护里面……

极致影音享受

——飞利浦190G6全能液晶显示器新鲜面市

液晶显示器似乎已经被定格为电脑的标准配件。然而在两点一线的生活当中，人们越来越按捺不住平凡，希望释放个性自我。飞利浦全新推出190G6液晶显示器，前卫外观走在时尚浪潮尖端，优化设计感受彭湃游戏激情，超豪华影音技术带来全方位娱乐体验。

用娱乐将自己包围

电脑集多媒体应用于一身，显示器和音响作为重要的输出设备，极大程度上影响整体影音效果。飞利浦190G6拥有19寸高清晰超大屏幕，先进凹面设计是娱乐产品的一个突破，它使你被令人兴奋的图像和声音所围绕，达到绝对震撼的娱乐体验。逼真音效，给人以身临其境般影院感受，你将置身于一个全环绕式娱乐中心，享受前所未有的电影、音乐与游戏完美娱乐新境界。



屏幕显示效果极佳

显示器最重要的作用就是良好还原视频信号，飞利浦190G6采用全新SmartView技术，提供无与伦比的亮丽色彩和分毫必显的锐利画面。作为显示器国际旗舰级厂商，飞利浦着手现在同样放眼未来。190G6兼容SDTV和HDTV，率先带来高清晰绚丽图像品质。未来，数字电视真正得到普及，190G6的优势将得到完全释放。

丰富的视频功能，应用人性化

飞利浦190G6已经不单纯是PC显示器，它还配备多种AV输入接口，可连接Xbox、飞利浦DVD机、TV等众多影音设备。你是否曾想过，通过显示器还能玩Xbox，看DVD时也能用画中画功能切换到TV？这一切，飞利浦都能帮你实现，只要有一台190G6液晶显示器。

一台电脑要用到多少USB设备呢？鼠标、键盘、U盘、读卡器、手柄、方向盘、摄像头……，真是不少。USB的优点在于支持热插拔，但每次插拔都要围绕在机箱周围，是不是很麻烦？人性化科技的飞利浦，为190G6提供高速USB 2.0集线器，插拔这些设备触手可及。此外，飞利浦190G6并没有采用以往模拟音频线连接，通过USB数字传输，保证不会产生任何数字模拟转换造成的失真，获得无可比拟的纯净音效。

超强音效，高人一筹

在一贯概念当中，显示器只是标准视频输出设备。尽管近年来部分液晶开始整合音频，但内置扬声器都很简陋，难以播放高品质声音。飞利浦引领影音风向标，将高档音响引入液晶显示器当中。如果只是把显示器和音箱简单叠加，那并没有什么新意。飞利浦高人一筹地将液晶、音响与时尚元素有机结合，打造出190G6这一全环绕式影音娱乐中心。

飞利浦190G6提供一个独立的20瓦有源超重低音音箱，同时卫星音箱系统也得到充分优化。既能够播放如水晶般清澈的高音，也能发出拳拳到肉的沉稳低音。在3D环境音效与凹面设计的包围之下，听着发动机隆隆轰鸣、AWP愤怒咆哮，无不使人热血沸腾。

影音结合并不仅仅存在于硬件，在软件应用层面飞利浦190G6也做到完美结合。首先，飞利浦为190G6设计了Sound Agent 2智能音频控制软件。Sound Agent 2有趣的图形化界面，使用十分便捷。软件会自动优化所有常用格式的音效，从而消除PC音频中的杂音。另外，190G6提供"普通、摇滚、爵士乐和经典"四种音频环境，通过预置热键可随时改变音频设置，得到合适的增强环绕声效果。

前卫外观、先进凹面设计，将你紧紧包围在影音娱乐之中；极佳显示效果、8ms响应时间，呈现完美绚丽的画面；丰富的视频功能、人性化应用，轻松胜任各种影音需求；超强音效、独立低音，拥有专业音响效果。飞利浦全新推出190G6液晶显示器，带来极致影音享受。



更好、更快、更经济

——切实把握消费者需求，BenQ LCD化潮流为主流

伴随体验经济时代的来临，消费者变得越来越"精明"。哪怕选购一款普通的电脑配件，除满足功能方面理性化的需求外，人们更盼望实现各种体验式的感性需求。在过去的一年中，BenQ LCD家族透过消费市场的深入研究，进而确立了以大屏与灰阶为重点的两大产品发展主轴。在15寸仍为LCD主流规格的背景下，率先启动17寸以上级大屏产品，并且不遗余力地推动市场发展或许初期需要为此付出高昂的营销成本，但是BenQ却牢牢把握住消费者的潜在需求，提前布局，最终获得市场上的胜利。据有关数据统计，目前BenQ LCD市场占有率稳居国内第二的位置，17寸以上大屏产品（含17寸）市场销量几乎占到BenQ LCD总销量九成。

顺应市场需求，推动大屏成主流

在大屏LCD轰轰烈烈的普及运动中，BenQ看似扮演了"旗手"的角色，实则真正的幕后推手还是"喜新厌旧"的消费者。从功能性需求来看，他们渴望更大的显示面积，以不断提升工作和学习效率，而且更大的屏幕也能带来更好的视觉享受。在这方面，15寸液晶与17寸产品相比，自然也就"相形见拙"了。在大屏LCD产品线中还有一大分之，那就是宽屏的产品。在同样尺寸下，宽屏给人带来绝然不同的感官体验，一方面宽屏LCD显示尺寸更符合人眼视觉黄金比例，观赏数字电影更"舒服"更"惬意"，另一方面也有助于工作效率的提升。

这就是"体验式营销"的魅力！BenQ LCD产品线切实把握消费者内心需求，进而为他们创造出从感官到思维，从寻求非凡感受到追求身份认同的多功能推动大屏LCD成为市场主流。

引领技术变革，开创彩色极速时代



当消费者不再满足于差强人意的显示效果，意味着LCD显示技术也得与时俱进持续创新。对液晶显示器来说，响应时间历来是重要的指标。因为液晶反应速度的快慢，直接关系到动态画面是否流畅，尤其在欣赏影片和玩游戏时更是如此。过去业界普遍采用黑白响应时间来标注LCD反应速度的快慢，而今伴随灰阶响应时间概念的提出，可以说传统标准在某种意义上已完成了它们的历史使命。那么，灰阶响应时间的概念与传统响应时间的概念之间究竟有何差异呢？



简而言之，传统标准反映了屏幕在全黑与全白两个极端间的转换时间，而实际上LCD在黑白间的转换速度最快。至于其它色彩间的转换，譬如从白色变灰色，从红色变蓝色等，都比黑白转换需要更多时间。这样一来，一款标称12ms的LCD，显示蓝点变红点的过程实际所需时间可能高达几十毫秒甚至更高。与普通液晶利用液晶分子闭合状态下所获最小值进行标注不同，灰阶响应标准记录的是所有灰阶全程切换所需的时间。其实，灰阶变化自LCD诞生之日起就已存在，只不过如何精准控制液晶分子的扭转角度，一直以来都是技术上的难题。

直到BenQ开发出划时代的AMA疾彩引擎技术，利用先进的集成电路实现液晶分子的精准操控，灰阶响应时间才真正成为更富实际意义的指标。再透彻的说，在传统响应时间计算方式下，LCD虽可以拥有12ms、8ms甚至更快的反应速度，然而其灰阶响应速度却可能超过20ms甚至40ms。因此以黑白黑为响应时间标准，无法全面表现液晶显示器真实的反应速度和运用环境，而极速彩色灰阶响应时间的普及则是必然的趋势。当人们玩游戏或看电影时，屏幕内容绝大部分是五颜六色的画面，或深浅不同的层次变化，都是在做灰阶分子间的转换。

回首2001年至今，在精准的定位、丰富的产品和优良的品质支持下，BenQ LCD炼就了化潮流为主流的扎实内功。相信在2006年，BenQ LCD家族将给消费者带来更多值得期待的液晶显示器。

魔兽中你不知道的世界

插件、视频与资源提取

■本刊记者 心鹰

夜色镇
夜色下的塔纳利斯
荆棘谷俯瞰图
西部荒野
湖畔镇
熔火之核
艾萨拉的残垣
阿拉希高地
辛特兰的祖尔祭坛
闪金镇
悲伤沼泽
冬泉谷
西部荒野
古拉巴什竞技场
丹莫罗
菲拉斯一角
黑海岸
诅咒之地
莫高雷

《魔兽世界》从内测到现在快一年了，玩家新老更替，版本也不断升级。对于大多数国内玩家来说，"WOW"也许只代表一款游戏、一次能消磨时间的活动。很多玩家在厌倦了"三大副本"后开始高喊"魔兽已死""还我最初的单纯""又一个泡菜"……也许，新副本、新种族、新职业、新装备能抓住玩家有些淡漠的心思，但在无休止的Raid、PK后，那一份无聊的落寞恐怕还会慢慢滋生。本文介绍的东西，也许有些玩家更为精通，但笔者希望让更多人知道，游戏不仅仅能"玩"……

第一部分 插件(UI)

关键词：

UI (User Interface) **用户界面**

Addons (Add-Ons) **插件**

Mod (Modules) **插件组**

Macro **宏**

要了解插件，首先我们要清楚什么是"宏"。简单地说，宏就是一连串命令（动作）的集合，它可通过点击一个自定义的按钮完成一系列动作。它主要运用暴雪提供的LUA和XML文件（官方API函数接口）来判定在某个条件下某种动作的生成，整个过程通过客户端内置的编译机解释并执行。当然，如果你不了解LUA和XML函数如何表达，可能无法实现一个独创的宏。这并不要紧，因为有很多利用LUA和XML代码，来扩充玩家可使用的用户界面功能的成型"宏"，我们称之为"插件"（严格地说，插件还不能简单理解为宏的集合，宏可让你在游戏中实现一些效果，而插件是在游戏外直接利用LUA和XML代码做成附加文件的）。



Gbars 修改效果图

《魔兽世界》允许玩家自行设定个性化的用户界面，当许多功能各样的插件集合在一起时，它们就形成了一个UI，被统一放到一个目录下面（Interface\Addons文件夹），你可在玩家界面右下角的"插件"按钮来控制它们的开关，也可在这里为所有插件设定缓存。按照插件的不同功能，通常我们把它们分为：动作条UI、聊天UI、职业UI、战斗UI、接口增强、物品UI、地图UI、任务UI、组队UI、其他UI、综合UI等。对于一般读者来说，研究如何编写程序毕竟太过复杂，笔者在这里向大家介绍一些优秀的UI，要知道，UI真地能帮你做很多事情（像"大脚""魔兽精灵"等综合UI集成了很多诸如团队助手、SCT等常用UI，因篇幅有限这里不再赘述）。

任何一个插件都是由3种文件组成：LUA、XML、TOC。TOC是插件的标签，它告诉编码器我们编写的插件名字、作者、版本号、注释、主要文件、依赖文件、保存文件等。XML是插件的定义文件，插件有多少个按钮、多少文字、按钮的具体位置都在这里定义，而LUA负责把这些定义运行起来，比如按钮在什么条件下出现。

动作条UI：DiscordActionBars、FlexBar、StatusBars、Gbars

很多玩家对西部大陆的贫瘠之地非常熟悉，这里有3个低级副本和许多任务，是升级的必经之路（可能部落玩家更熟悉一些）。在贫瘠之地十字路口村寨附近的一个叫"战士之魂神殿"的小山坡上，有一位兽人战士静静地躺在那里，全身被神秘的蓝光包围，没有任何特异之处。但如果你在灵魂状态下回到"战士之魂神殿"，就会看到一个叫科尔特的天使，他究竟是谁？Michel Koiter and Rene Kotler，暴雪公司的资深原画设计师，他参与了《魔兽争霸III》和《魔兽世界》等游戏的原画创作。科尔特的创作天赋令人惊叹，一直是原画创作团队的精英。2004年3月18日，年仅19岁的科尔特因心脏衰竭在荷兰鹿特丹去世。暴雪对这位精英员工的去世感到十分惋惜，当时恰好《魔兽世界》正在测试，制作小组便把他以兽人的形象设计在游戏里，供大家悼念。





动作条UI就是改变玩家在游戏中的默认动作条，增加新的按钮位置、改变按钮出现的时间等。DiscordActionBars、FlexBar是目前功能强大的动作条UI，但相对控制也非常复杂。这里主要介绍Gbars，相信对于大多数玩家来说，它的功能已足够用了。

使用说明（命令行）

/gbars lock——锁定所有工具条

/gbars unlock——解锁所有工具条

/gbars reset——重置所有工具条的位置

/gbars help——查看帮助

/gbars auto disable——关闭回复物品监视功能

/gbars auto enable——开启回复物品监视功能

/gbars <工具条> lock——锁定指定工具条

/gbars <工具条> unlock——解锁指定工具条

/gbars <工具条> reset——重置指定工具条

/gbars <工具条> hide——隐藏指定工具条

/gbars <工具条> show——显示指定工具条

<工具条>可以是：mainbar，bar1，bar2，bar3，bar4，xbar1，xbar2，b1，b2，b3，b4，shape，pet，bags，options，xp，auto

mainbar——主动作条

bar1～bar4——4个标准动作条（12格）

xbar1～xbar2——2个短动作条（6格）

b1～b4——4个独立按钮

bags——背包条

pet——宠物控制条

shape——形态条（例如战士的姿态、德鲁伊的变形）

options——系统菜单条

xp——经验条

auto——恢复物品自动显示条（5格）

解锁后工具条左上角会出现图标，可用左键拖放移动工具条，右键点击图标可改变工具条的纵横排列方式。

战斗UI：战斗声音提示

基本功能有：

“连击点通知”

当你得到连击点时播放音效(盗贼/德鲁伊)

“连击点满通知”

当你得到5个连击点时播放音效(盗贼/德鲁伊)

“躲闪通知”

当你避开攻击时播放音效

“招架通知”

当你招架攻击时播放音效

“重击目标通知”

重击目标时播放音效

“重击玩家通知”

重击玩家时播放音效

“战斗状态通知”

当你进入战斗状态时播放音效

“战斗音乐”

当你进入战斗状态时播放音乐

“离开战斗状态通知”

当你离开战斗状态时播放音效

“目标血量少于20%通知”

当目标血量少于20%时播放音效

“死亡通知”

当你死亡时播放音效

“目标死亡通知”

当你的目标死亡时播放音效

“敌对玩家通知（决斗和PVP）”

当你点击敌对玩家时播放音效

接口增强UI：CCWatch

自行修改的CCWatch可在10个时间进度条上显示相关职业对怪物（或PVP玩家）释放的Debuff技能剩余时间。

盗贼——凿击、致盲、肾击、偷袭、闷棍

法师——变羊术、霜之新星、冻结

牧师——束缚亡灵、心灵尖啸、暗影昏迷、暗言术（痛）

德鲁伊——休眠、纠缠根须、突袭、重击、野性冲锋、星火昏迷

猎人——冰冻陷阱、献祭陷阱、恐吓野兽、强化震荡射击、扰乱射击、胁迫、毒蛇钉刺、蝰蛇钉刺、毒蝎钉刺

圣骑士——制裁之锤、超度亡灵、悔改

术士——恐惧、放逐、魅惑、腐蚀术、献祭、痛苦诅咒

战士——拦截昏迷、锤击昏迷、强化断筋

牛头人技能——战争践踏

CCWatch命令选项包括（/ccw）：

on：开启CCWatch

off：关闭CCWatch

lock：锁定并开启CCWatch

unlock：解锁CCWatch

u：更新插件Debuff技能等级或天赋

print：打印当前配置

invert：时间进度条反向切换

alpha：设置进度条透明度，从0到1

scale：设置CCWatch的显示大小比例，从0.25到3.0

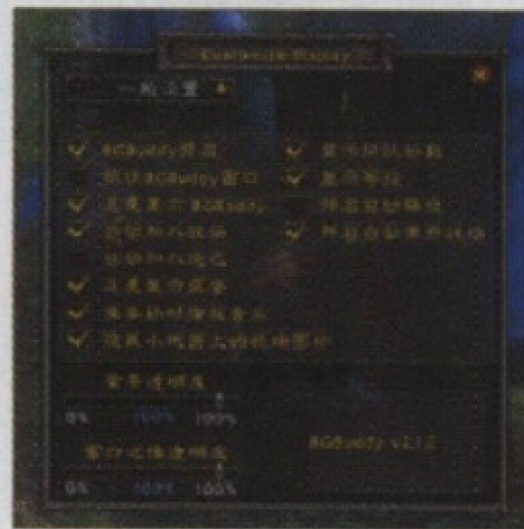
grow：设置时间进度条是否在当前进度条被占用时向上、向下或替换进度条（子选项off/up/down，例如/ccw grow off表示替换进度条）

config：打开配置窗口

clear：清除保存的配置并刷新

注意事项：

请在第一次进入游戏时，使用/ccw clear清除原来的保存配置，再使用/ccw on打开，插件就可正常使用了。



其他UI：BGBuddy

BGBuddy是战场玩家必备的插件，带有自动加入、自动释放、自动确认复活等功能

其他功能包括：

多国语言

监视你好友列表中的玩家在战场的状态

退出战场后自动解散队伍

塔或者墓地被占领时的倒计时条

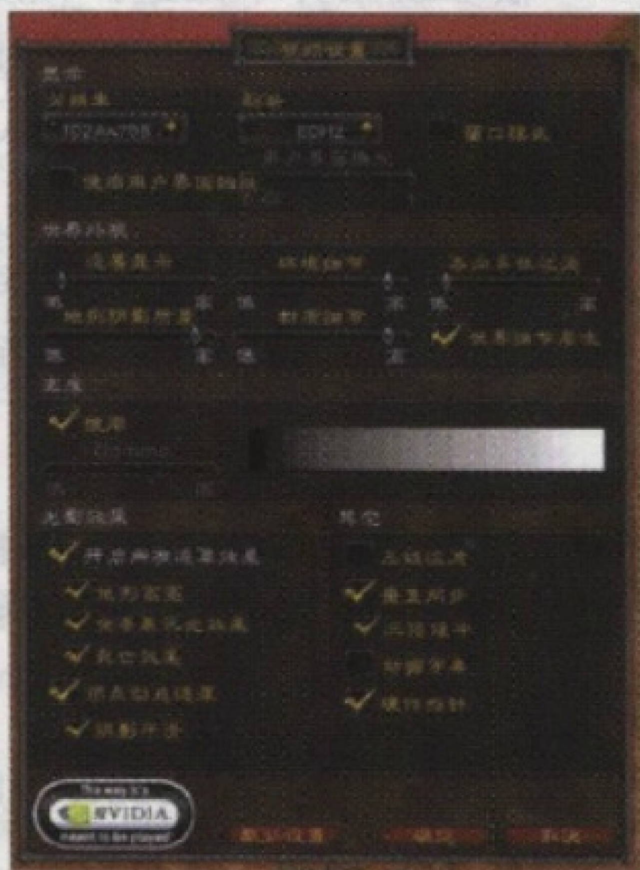
战歌峡谷中完整的功能

支持titanpanel

支持infobar

第二部分 视频制作

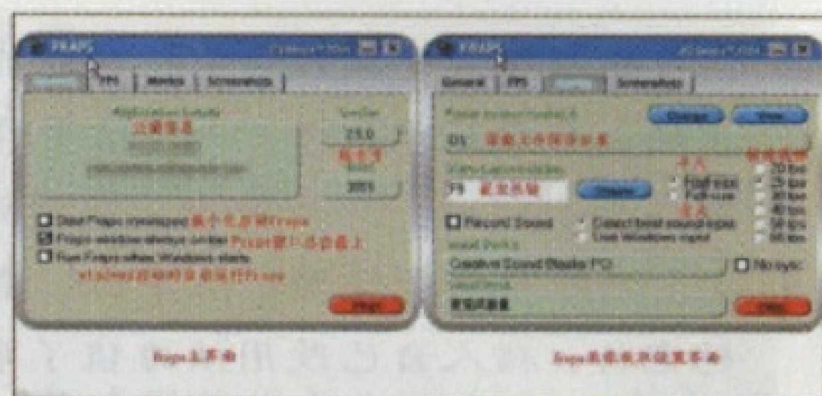
《魔兽世界》的亮点之一就是它漂亮的画面，随着《魔兽世界》中文服务器玩家群体的慢慢成熟，一些有实力的公会开始挑战游戏中的顶级BOSS、一些玩家开始挑战PK巅峰。对于一个核心玩家来说，仅仅抓图恐怕远远不能满足需要，视频制作开始越来越多地被大家谈及。视频制作其实并不复杂，用Windows自带的视频处理软件就可完成，难点在于素材的收集。在普通画质下，一分钟游戏视频采集，大约要占用160兆硬盘空间，而制作一个20分钟的视频往往需要上百分钟的素材，这还不算后期制作产生的垃圾文件、碎片文件和压缩视频预留空间。加上后台执行视频截取软件占用的大量系统资源，对于硬件配置不够好的玩家来说，视频制作还是颇为困难的。



为了在不降低画质的基础上最大限度地节省系统资源，建议玩家将视频设置为如右图。经过测试，环境、材质、地形阴影对流畅度的影响并不明显，而各项异性过滤对流畅度的影响是在所有选项中最明显的，在电脑配置不够高的情况下建议关闭。因为实际游戏中玩家最多的关注点还是集中在画面中央，也就是角色的动作区域，而对远景特别是70码之外的景物几乎不会留意，所以远景的设置也建议调到最小。至于分辨率在《魔兽世界》中对改善流畅度并不会有多大帮助，按照游戏默认设置就可以了，但要注意窗口模式会占用一定系统资源，不建议采用。另外，《魔兽世界》中许多场景的切换都没有Loading画面，而采用即时读取，建议进行《魔兽世界》游戏视频采集时不要在后台开其他程序。

1.视频采集

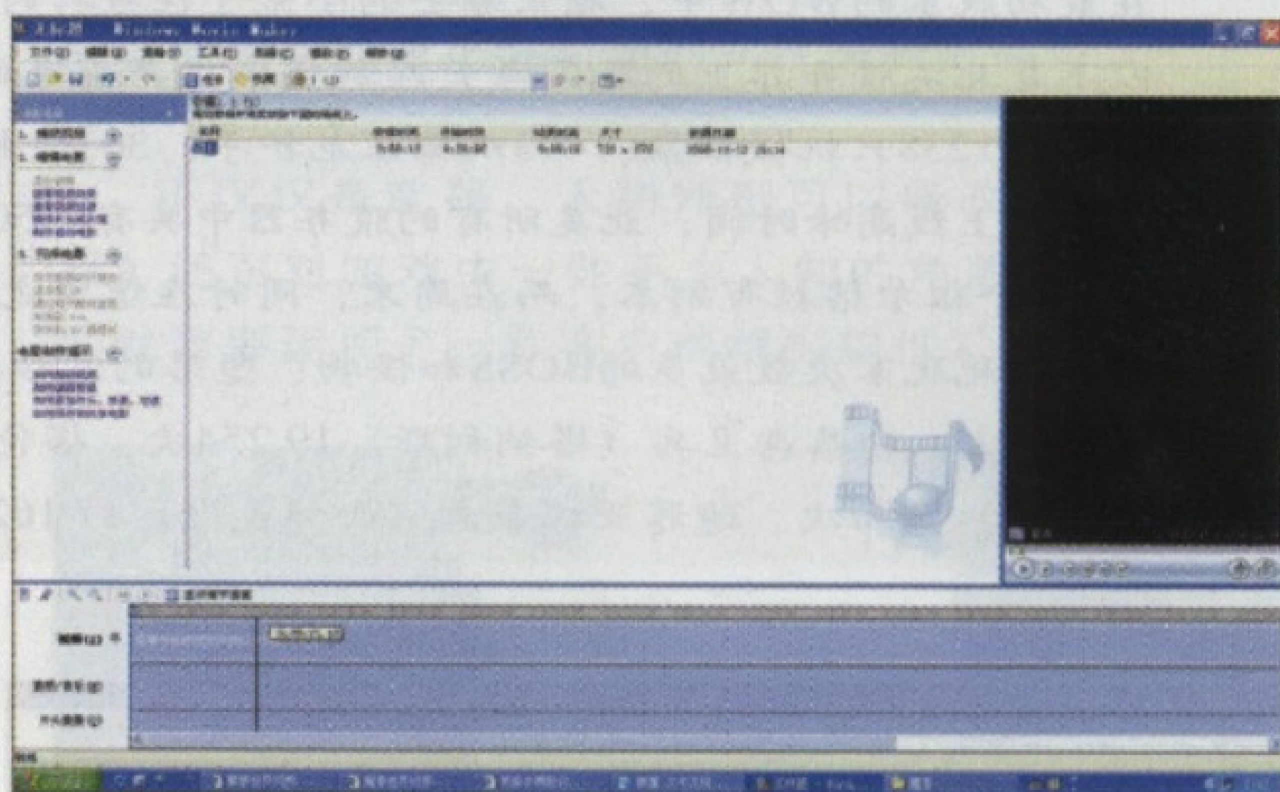
Fraps是一款非常好的视频采集软件，它还可测试游戏速度和抓图。在进入游戏前，先打开Fraps软件，设置好各项配置。需要注意的是，热键设置请不要和游戏中的自定义热键重复。在FPS25、"半大"情况下，一分钟视频采集需要160兆硬盘空间，一定要提前设置好合适的存放目录。



Fraps 热键设置

2.视频处理

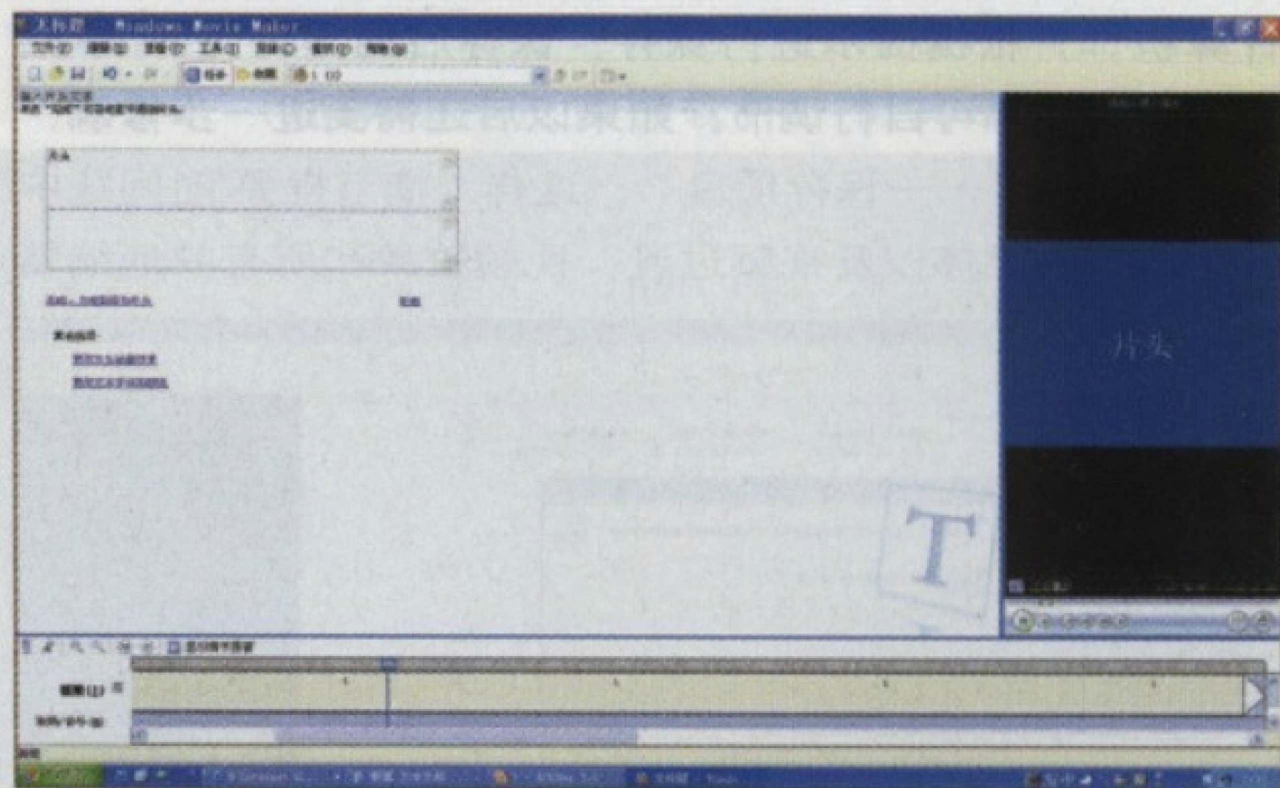
视频处理软件有很多，像Adobe Premiere等都具有强大的功能，但也相对复杂，对于入门级玩家来说，Windows自带的视频处理软件Windows Movie Maker已足够了。



Windows Movie Maker 工作区

启动Windows Movie Maker，将所需视频素材导入收藏库以备选用，然后将需要的剪辑拖入下方工作区的"情节提要/时间线"上，就可实现剪辑的重新组合。如果还需要对个别剪辑作进一步剪裁，可在时间线上选择该剪辑，然后拖动剪辑两端的剪裁手柄来选定需要播出的部分（如果想让某个重点片段或细节用慢镜头播放，可利用视频效果中的"放慢、减半"来达到）。

视频中往往需要添加必要的解说字幕，我们可利用Windows Movie Maker中提供的"制作片头或片尾"功能来做到这一点。字幕可添加在整个课件的开头或结尾，也可添加在每个小剪辑的前面或后面，还可与视频剪辑融合，添加在视频画面之上。



Windows Movie Maker 片头片尾制作区

光有画面还不行，视频配乐也是很重要的，如果手头有现成的音频文件，可将其导入收藏，然后拖入时间线的"音频/音乐轨"并移到合适位置。播放时，声音会自动与相应位置上的视频剪辑相融合。如果需要自己录制，请单

战士是最早被设计出来的职业，也是最早获得现在这种形式的天赋系统的职业，起初战士是没有怒气槽这个概念的，后来暴雪参考了一些格斗游戏的设计，为战士加入了怒气槽。相比之下，与战士一同出现在最初版本WOW中的另一个职业——圣骑士，直到北美内测即将结束时才有了天赋树。

猎人起初是使用"集中值"来施放技能的，但暴雪在猎人宠物的设计上被困扰了许久，最后把集中槽给了猎人的宠物，猎人自己改用法力值了事。

曾有一些玩家们很喜欢的职业，如通灵师"Necromancer"和死亡骑士"Death Knight"在游戏的策划过程中被砍掉了。

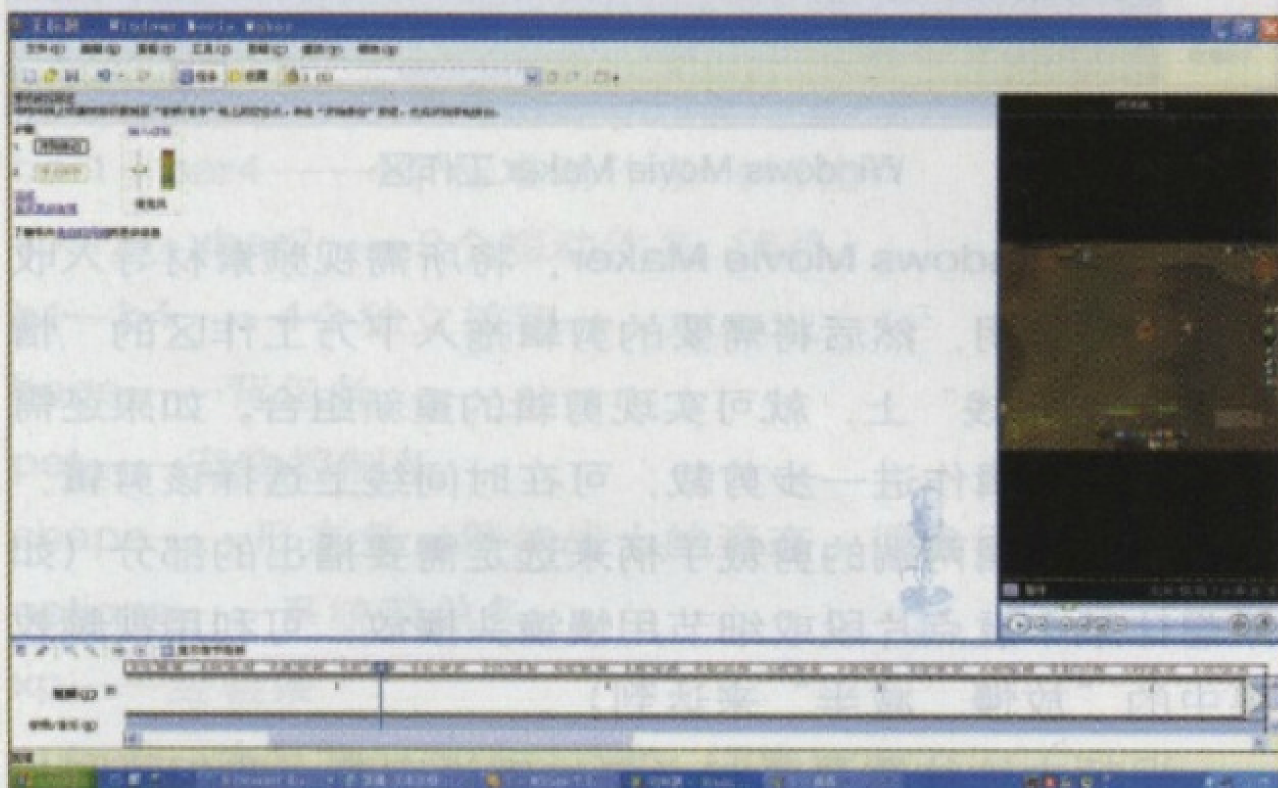
德鲁伊差点没能成为一个可选的职业，理由是："在魔兽争霸的历史中，德鲁伊们都是男性，女性德鲁伊的出现不符合设定"。当然，最后暴雪还是找了些借口把女性德鲁伊加了进去。

在最初版本的WOW中，蹦来蹦去的小兔子在被打时也会反击。

以下是北美服务器上的玩家每天在游戏中生产出来的物品：1 604 838块铜锭、1 238 037条厚符文绷带、13 157块奥金锭、1238只机械松鼠、493双魔暴龙护手、303瓶超级能量药水、16双法术掌握手套、3把萨弗拉斯锤子……

每天的上线高峰时间，北美所有的服务器中共有：500个熔火之心副本；150个奥妮克希亚副本；250个黑翼之巢副本；700个祖尔格拉布副本。而在周末，同时在熔火之心中作战的团队总共有800个。

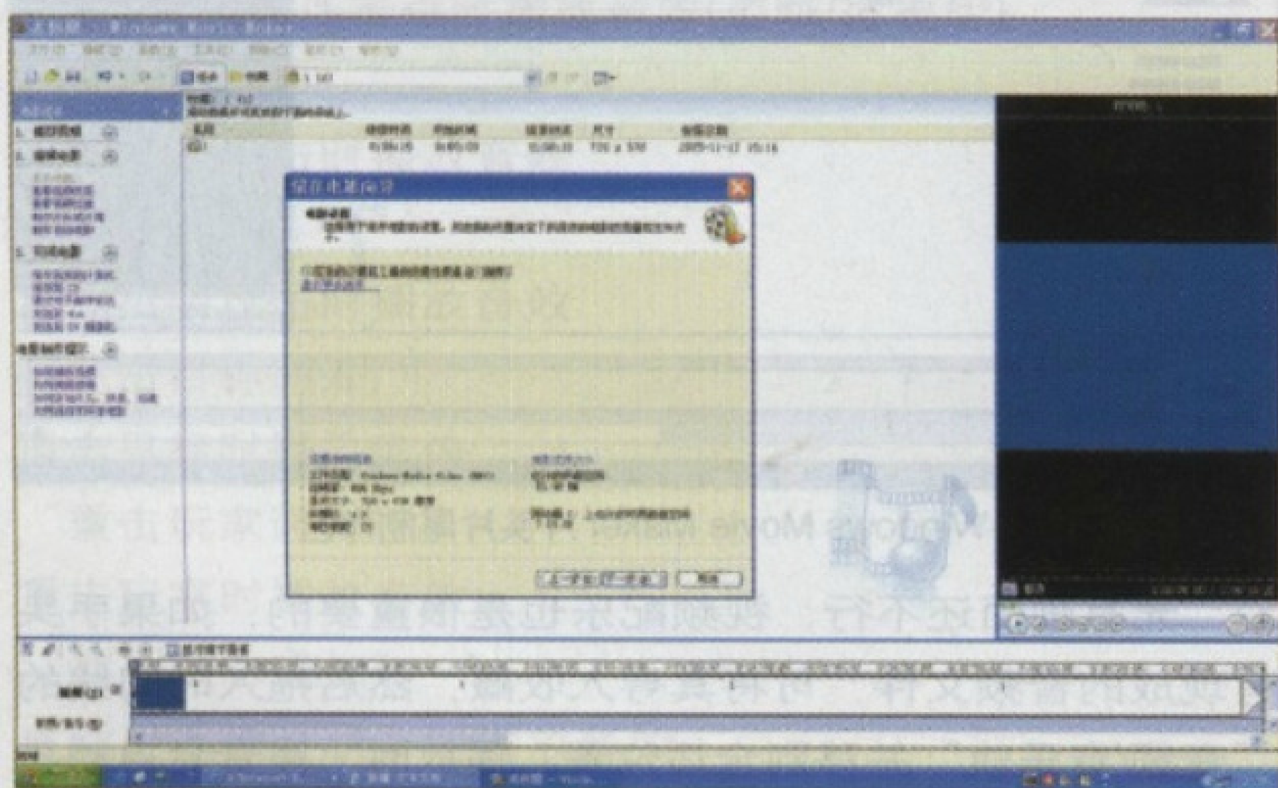
每天杀死玩家次数最多的BOSS和怪物：堕落的瓦拉斯塔兹（黑翼之巢）24 182次、血领主曼多基尔（祖尔格拉布）11 747次、加基森卫兵（塔纳利斯）19 254次、塔伦米尔亡灵卫兵（希尔斯布莱德）8298次、南海镇卫兵（希尔斯布莱德）7437次、迪菲亚掠夺者（西部荒野）17 162次、狗头人矿工（艾尔文森林）5785次。


Windows Movie Maker可以进行旁白录制

击工作区左上角的"旁白时间线"按钮进行录制。

3.视频保存

视频制作完毕后，可单击"完成电影——保存到我的计算机"，根据提示进行保存，保存后的文件为WMV格式，压缩比率可自行调节。如果以后还需要进一步修改，可单击"文件——保存项目"，这样，情节提要/时间线中剪辑的排列顺序以及视频过渡、视频效果和所有其他编辑就作为一个项目而保存下来，今后打开该项目文件就可修改了。


Windows Movie Maker保存电影向导

第三部分 资源修改及提取

很多玩家并不知道，《魔兽世界》中客户端资源是可进行查看的，你可使用暴雪提供的一系列世界模型查看工具来完成。这就为玩家DIY人物模型创造了条件，也为查看游戏中一些不为人知的角落或装备提供了条件。比如说，你想要修改一个人物的武器外形，把"征服者之剑"变成"克罗之刃"，其中用到的工具有：

WOW Modelview
魔兽世界模型查看工具，寻找需要的模型和材质
http://wowmapview.sourceforge.net/wowmodelview/

MPQ Master
针对暴雪的MPQ压缩文件的解压软件
http://www.soarchin.com

整个过程中，最难的应该是第一步——查找模型编号。你需要对照着游戏里面装备的样子在WOW Modelview中一一寻找，这里推荐一个著名魔兽数据库给大家（http://www.thottbot.com/），在里面可看到装备的模型，方便大家查找。由于是英文数据库，大家可先到大脚数据库http://db.ngacn.com上把自己想找的装备的名字翻译成英文，再到http://www.thottbot.com/搜索。

1.先用ModelViewer找到征服者之剑的编号（Sword_1H_Short_C_02.m2），然后再找到克罗之刃的编号（Sword_1H_Machete_D_01.m2）。

2.用MPQ Master把克罗之刃（Sword_1H_Machete_D_01.m2）从魔兽目录\World of



程序员之岛“Programmer Isle”

Warcraft\Data 的 model.MPQ 文件里面提取出来[所谓的提取，我们得用工具来实现，其实就和复制粘贴出来差不多，克罗之刃（Sword_1H_Machete_D_01.m2）是在 model.MPQ 的 \Item\ObjectComponents\Weapon 下面]。

3.在\World of Warcraft下面建立一个名字叫Item的新文件夹，再在里面建立一个名字叫ObjectComponents的新文件夹，然后在ObjectComponents文件夹里面建立一个叫Weapon的文件夹，把提取出来的克罗之刃文件Sword_1H_Machete_D_01.m2放进去。之所以要建立这么多文件夹，都是为了对应你需要更改的“征服者之剑”模型所在的目录（德鲁伊玩家要建立\Creature\DruidCatTauren，就是因为牛头德鲁伊变猫后的模型的相对路径就是这个）。

4.把提取出来的克罗之刃的文件Sword_1H_Machete_D_01.m2重命名为征服者之剑的编号Sword_1H_Short_C_02.m2。

简单地说，流程如下：

1.查询初始者和替代者的编号

2.把替代者的模型提取出来

3.对应模型原路径建立文件夹

4.将替代者的模型放入文件夹中，文件名改成初始者的文件名

经过测试表明，在《魔兽世界》运行时，首先读取用户自定义的模型设置，然后是读取Patch.MPQ，最后才读取DATA目录下的模型。因此，更改装备外观，不需改变游戏DATA目录下的源文件，只需新开一个目录，执行上序操作即可。如果想改回原来的样子，只需把你新建的文件夹删除即可。

不仅仅是武器、人物外形可以修改，《魔兽世界》还可对游戏中一些不为人知的角落进行察看，这就需要运用另一款客户端模拟软件：Wowemu。



GM之岛上Eliza的墓碑

Wowemu是由一群网络黑客所编写，利用对Wow client协议的分析，写出了一套兼容于Wow's client的服务器程序。由于其高度模拟器能力，很多人都错误地把Wowemu认为是官方早期服务器的盗取版本。你可简单地把它理解为：只有客户端的《魔兽世界》（此款软件是免费软件，但其是否构成侵权



GM之岛



设计师之岛



格瑞姆巴托——黑铁矮人曾经的首都，红龙被囚禁的地方

还有待确定，目前暴雪官方还没有对此程序作出声明）。

在Wowemu和WOW Modelview的帮助下，我们看到了什么，《魔兽世界》客户端中有些什么未开放的内容？请看下面的游戏截图，这些内容已被证实确实存在于客户端之中（以下部分图片来源于http://wow.game.mop.com/）。最后要说，《魔兽世界》中可探索的东西还很多，本文内容对于插件制作、视频制作和客户端研究也只是入门级水平，旨在抛砖引玉，有兴趣的玩家可自行深入研究。

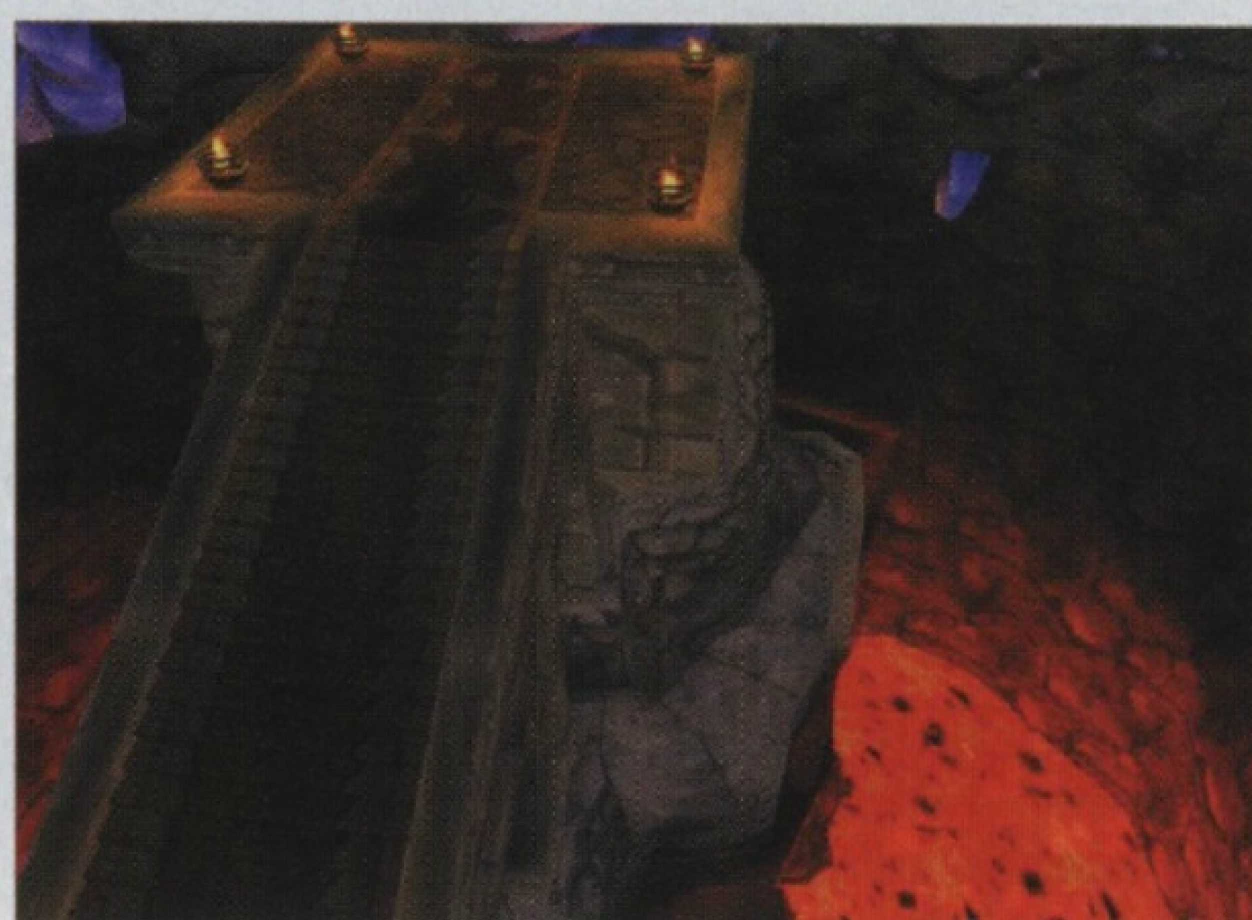
《魔兽世界》可说的东西其实还有很多，像游戏中存在的各种骗术；公会间的互相挖角、尔虞我诈；各种“工作室”的地下活动；各种黑客组织盗号、销赃的过程；RP服务器中奇妙的经历……这一切都汇集于一款游戏之中，其实本身就证明了这个游戏的成功。有人说暴雪喜欢“恶搞”，有人说暴雪喜欢放置“彩蛋”，这些都没错，暴雪无愧是个伟大的公司，它能让各种人为这游戏而着迷，为什么？我想可能因为在它的游戏中不光有“魔兽”，还有“世界”。



目前不可能得到的武器



青草平原，可能是新种族的定居地



曾经可以用灵魂状态进入的旧铁炉堡

文化部鼓励网吧行业正常发展
记2005广州网吧行业提升与发展研讨会

■本刊记者 生铁



文化部文化市场司网络文化处柳士发处长在会上演讲

2005年12月23日下午，“2005广州网吧行业提升与发展研讨会”在广州华泰宾馆举行。这次研讨会由文化部文化市场发展中心与中国作协所属中华文学基金会主办。会上，文化部文化市场司网络文化处柳士发处长作了题为《网络行业的提升与发展》的演讲，演讲中传达了文化部对网吧产业发展方向的权威政策信息，引发了与会网吧业主代表的广泛讨论。之后广州市文化局的领导也作了广州网吧业发展的专题报告。在这次会议上，文化部市场发展中心主任梁纲宣布与中华文学基金会联合主办，北京中文发英派特网络文化有限公司和广州国瀛文化传播有限公司承办的“网络竞技联赛”（CYBER CHAMPION CIVILIZATION，简称3C）在广州10区2市正式启动。这一赛事目前指定专用网络游戏产品为《可乐8》和《飚车Online》。P

业界动态

第四届中国软件交易会帷幕拉开

2005年12月22日，“第四届中国国际软件和信息服务交易会”新闻发布会在北京饭店召开，宣布第四届中国软件交易会将于2006年6月22日～25日在大连世界博览广场举行。会上，大会筹委会主任、大连市市长夏德仁介绍了第四届展会的总体方案和筹备情况。中国国际软件和信息服务交易会是经中华人民共和国国务院批准举办的中国唯一的国家级软件交易会，自2003年举办以来已成功举办了3届。

EA中国官方网站全面升级

2005年12月23日，EA推出全新改版的中国官方网站www.ea.com.cn。其内容包括EA的游戏资讯和游戏支持、最新游戏发布信息和介绍、游戏短片、EA游戏的试玩等。玩家能通过网站首页新增的游戏上市时间倒计时功能，即时追踪EA游戏在亚太区的发布动态。同时玩家可进入下载区，享用包括游戏演示、游戏试玩、游戏补丁、游戏升级、游戏皮肤等在内的EA游戏资源。EA中国网站提供游戏影音资源，



玩家可了解更多EA游戏台前幕后的花絮。在游戏原声区中，玩家能欣赏EA游戏原声音乐。此外，EA有诸多职位长期开放，有志加入EA的玩家可在网站首页找到更多招聘信息。

北美魔兽世界 宣布已禁用18 000账户

前不久暴雪宣布，他们在过去3个月时间里已经禁用了18 000个有作弊行为的《魔兽世界》玩家的账户。多数受罚玩家是被发现使用作弊器更改金钱和配置而受到处罚。暴雪称，他们将一如既往地坚决打击作弊行为，积极监视所有服务器玩家，以免其他玩家也受到作弊的负面影响。以后对作弊的惩罚将更严厉，可能会导致账户永久性被封。同时暴雪还宣布任何玩家都可举报，如果你认为哪个玩家比较可疑，可发送邮件到hacks@blizzard.com报告情况，官方会马上调查。如果调查结果证明作弊行为属实，将严惩不贷。

“2006央视网络电视 全球华人网络春节主题活动”启动

2005年12月22日，中国中央电视台中视网络发展有限公司在昆仑饭店举办了“2006央视网络电视全球华人网络春节主题活动”启动仪式，推出了“网络春节”这一网络视频品牌，这也是中国互联网历史上第一次大规模的网络电视主题活动。“网络春节”包括网络直播《2006春节联欢晚会》、相声《欢笑送一天》、话剧《老茶馆 新茶馆》、音乐《好歌点一天》、动画片《卡通地带》等。央视网络电视采用了天天宽广网络技术有限公司提供的技术平台，为全球华人、中国驻外使领馆及其他派驻海外机构制作大型的网络电视节目。此次推出的“2006央视网络电视全球华人网络春节主题活动”既是一个品牌，也是一次尝试。

北京外挂盗版侵权网站被查办

在已经进行的打击网络侵权盗版集中行动中，截至2005年12月中旬，北京市版权局已办理网络侵权盗版案件19起，查缴网络服务器等作案工具20余台。其中，某下载网站因侵权情节严重已被移送司法机关追究刑事责任。此外，华视网、酷猴视频等9家网站因实施未经许可通过信息网络传播他人电影作品的行为，被责令停止侵权行为并处行政罚款，封神守护者、“冒险王”外挂、掌上音乐网等9家网站因从事网络游戏外挂以及非法传播音乐作品、文字作品等行为被责令关闭或停业整顿。另外，北京3家基础电信运营商也因涉嫌为非法网站提供主机托管及网络接入服务被处罚。

两美国狂热女玩家宣称 “为了Xbox360可以不惜一切”

北美地区，Xbox360主机的销售势

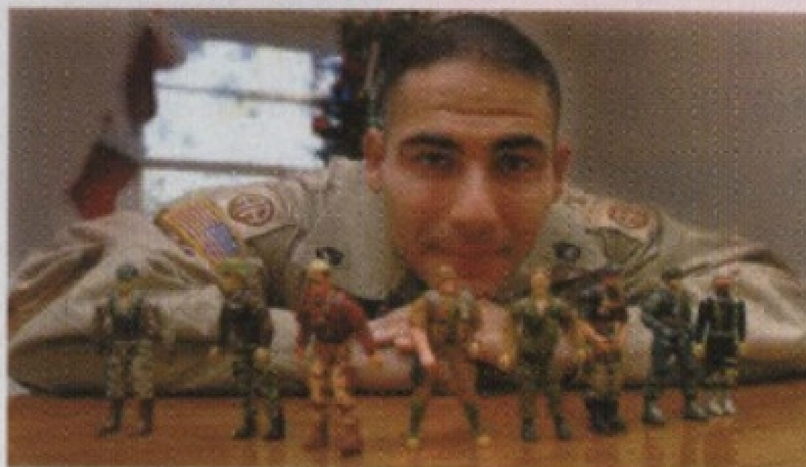


头持续高涨，断货现象仍未解决，很大一部分玩家仍未能买到主机。日前更传出北美两女性玩家在网上留言，可以用一切代价换来Xbox360主机。事件发生在美国，两个22岁的波士顿女性狂热玩家因寻觅了很久都买不到微软发布的Xbox360主机，而在网上留言——为了Xbox360可以为你做一切事情，广告头条更是十分敏感的"Trade sex for an Xbox360（肉体交换Xbox360）"，随即引起很多玩家注意并与之联系。两位女性玩家更是大胆回答，只要有人能给予她们各一套价值399美元的标准版Xbox360套装，她们可以不顾一切为这个人做事。此次事件的真伪我们无从得知，但可以肯定的一点是，Xbox360在北美和日本两地市场反差极大。

美军将推出《美国陆军》续作游戏与可动人偶玩具系列

2005年12月28日，一名美军二等士官长Jerry Wolford接受访问时表示，他将参与美军军方推出用来增加从军意愿的免费在线军事射击游戏《美国陆军》（America's Army）续作——《美国陆军——真实英雄》（America's Army:Real Heroes）的开发，游戏中除将出现以他为样本的美军角色外，另外还会推出同样以他为样本的美军可动人偶（Action Figure）玩具。

美军发言人Lori Mezoff表示，玩家在游戏中除可操控一位以Jerry Wolford本人为样本的美军角色外，另外共有9位现实生活中的美军被当作角色样本出现在《美国陆军——真实英雄》里，这其中还包括女性士兵。除此之外，这些被用来当作游戏角色样本的美军士兵们也将和Jerry Wolford一样，作为一系列《美国陆军——真实英雄》可动人偶玩具的样本。在每一盒《美国陆军——真实英雄》可动人偶玩具里，将附上这些真实英雄们的个人简介数据，还有他们如何得到军事奖章的事迹介绍。



韩国少女自拍成名代言SOS

SOS Online是由韩国Alea Interactive公司开发的休闲网络游戏，在公开测试的同时，运营商邀请网络明星张韶姬（19岁）代言，开始持续的宣传。SOS Online代言人张韶姬，因2003年12月上传到网上的昵称为"Cute girl"的照片而开始被网民熟知。目前，在DAUM、NEVER等韩国著名网站的论坛和迷你主页上活跃的张韶姬Fans就超过10 000人，张韶姬也成为韩国最红的网络明星。



"做中文游戏的引导者"
访腾仁信息总裁杨震

■本刊记者 小虾

上海腾仁信息运营的网络游戏《天地玄门》已于2005年12月23日正式内测，围绕新游戏运营以及腾仁信息在2006年的发展策略，腾仁信息总裁杨震在北京接受了本刊记者的专访。

大众软件：可以解释一下腾仁信息与滕武科技的关系吗？

杨震：最初我们是腾武发展起来的，因为腾武的发展很好，陆续有新的风险资本投入，我们为下一阶段的发展打基础，就成立了腾仁。武代表一种力量，仁代表一种文化，正所谓文武双全，腾仁腾武。

大众软件：我们知道公司代理《天地玄门》是一个很短期的决定，为什么会在此时选择新代理一款游戏，这和《功夫Online》的推迟有什么关系？



杨震在《功夫Online》的原画前

杨震：没有直接关系，因为《天地玄门》是跟我们的合作伙伴共同研发的，是我们计划内的一部分。《功夫Online》的推迟一方面是游戏本身的问题，我们要修正Bug，从程序上严防外挂；此外我们也感觉到现在游戏的内容不够，正在进一步丰富。

大众软件：《功夫Online》目前的开发度是多少？《墨香》和《毕业Online》在2006年有何计划？

杨震：《功夫Online》的开发度约为60%，预计2006年上半年就可以推出；《墨香》在2006年第一季度会有更新版本；《毕业Online》将在2007年发布，这是一款和市面上游戏风格不同的作品，凸现现代感和动漫特色。此外，我们在明年也会给大家贡献至少3款休闲游戏。

大众软件：目前业界有两个流行趋势，一是游戏免费运营，二是游戏公司间进行整合。请问杨总对这两个趋势怎么看？腾仁信息针对此有何策略调整？

杨震：未来的网络游戏市场将是资本的全面竞争，是产品、市场和资本都必须大运作的局面，已经不可能单一发展。所以我们在2006年可能会有一些并购的动作，不排除做得好就上市的可能。我们提出了"做新一代中文游戏的引导者"，这是口号，也是目标。我们当初做《功夫Online》就是瞄准了从2D到3D游戏转换过程中具有中国文化特色网游产品的空白点。我们要成为新潮流的代表，大家可以看我们的表现。

玩真的
——Majoy真人实景数字游戏即将落户石景山

■本刊记者 龙猫



第一次听见"Majoy真人实景数字游戏"这个名词时，记者首先想到的是持拟真枪、打颜料弹的模拟枪战游戏，但经过Majoy创始人、爱航工业公司Majoy首席构架师、首席运营负责人茅侃侃的一番讲解之后，才知道要比那复杂得多。

Majoy真人实景数字游戏是由中国航天时代远望科技有限公司的全资子公司北京爱航工业公司投资开发的，据称该公司拥有这款游戏的全部知识产权。茅侃侃在接受记者采访时介绍说，所谓"真人实景数字游戏"，是指在真实的社会环境中，通过数字技术、整合的通讯技术、人机智能交互技术与软件技术共同构建一个基于实景之中的游戏环境，参与者可以尝试不同的剧本和角色，与好友或陌生人一同互动。简而言之，就是将实景游戏中的真实感官体验与电子或网络游戏中的虚拟情节相结合，给玩家一种与传统电子/电脑游戏完全不同的游戏体验。

茅侃侃告诉记者，在Majoy的游戏世界中，玩家将在一个开放的有限实景环境（如公园或某个特定公共场所）场景中进行游戏。除了必备的用于接受任务、查看地图等功能的PDA外，游戏运营商还将向玩家提供针对各种游戏任务设计的特殊道具，如CS类型的枪战游戏，运营商将提供战斗服装及电子枪械等设备以获得最大程度的真实感。运营商通过红外、蓝牙、RFID、WI-FI等通讯技术在道具与道具、道具与整个游戏环境之间进行连接和互动（如枪支弹药数量、弹药购买、玩家是否"中弹"等参数均由这些通讯技术进行传递），而今后随着Majoy全时娱乐平台的完善，玩家还可以在离开有限场地后，通过手机和可接入互联网的各种电子设备延续任务，在整个城市中开展寻宝等娱乐活动。此外，Majoy还专门开发了一套类似"龙与地下城"的游戏基础逻辑系统，以增强游戏的严谨性和平衡性。整个游戏从布景到设备今后均将进行标准化生产，为在其它城市开展Majoy游戏业务打下了基础。

据介绍，目前此游戏系统已经在实验室中初步搭建并通过测试，2006年上半年将在位于北京石景山八角地区的小雕塑公园里建成一个模拟测试环境。届时将会进行有限数量的用户体验，以测试运营环境，调整整体的游戏运营架构，而游戏正式运营初步定为2007年上半年。对于该游戏为何将石景山区作为落地试点这一问题，茅侃侃解释说，石景山区是CRD（首都休闲娱乐区），也是北京的数字娱乐产业示范基地。从政府的支持力度、产业环境和基础条件来看，都非常符合Majoy项目在品牌打造和落地环境上的需求。待游戏正式运营，并达到一定规模以后，将可能扩展到其它地区，以吸引更大的玩家群体。

产品信息

《幻想三国志II》官方攻略本+续缘篇正式上市

由北京中视网元娱乐科技有限公司代理的《幻想三国志II》官方攻略本+续缘篇正式发售，定价为35元。《幻想三国志II》续缘篇，新增了两种结局（大团圆结局与瑶甄结局），需搭配《幻想三国志II》游戏才能进行。攻略本包括人物和化印兽的详细介绍、攻略技巧、游戏全地图、游戏流程攻略、热血学园攻略等，共324页。由中信出版社出版的《幻想三国志》小说（定价24元）同步上市，更多信息请咨询全国各大软件专卖店。

朗金再造《神曲》

2005年12月25日13时，历经磨砺的网络游戏《神曲》如期内测，为关注它的玩家献上了一份圣诞大礼。从2004年年底即频频见诸各大媒体的《神曲》，是北京朗金软体科技有限公司在2005年推出的一款韩国游戏，在当时朗金科技只是作为美术制作方与国内市场的技术支持者参与其中，后来由于韩方公司的自身原因而导致项目中断。现在《神曲》以全新面貌推出，朗金科技对《神曲》进行了全新的设计，并应用自主研发的游戏引擎重新开发。该产品的运营方为上海软金公司。《神曲》预计于2006年3月1日公测。

使用任天堂原创图案的纯金扑克即将上市

三菱Material贵金属事业部宣布，将开发使用任天堂原创图案的纯金扑克，并于2006年1月投放市场，售价为425 250日元（约合人民币28 570元），根据当地的金价略有浮动。这款纯金扑克与以前那种只有牌边镀金的所谓纯金扑克不同，是三菱公司使用独创的薄板加工技术制造，并在保护层上印刷图案的真正的纯金扑克牌。这款纯金扑克于2006年1月开始在名古屋的百货商店首先出售，之后会在三菱Material直卖店等店铺出售。任天堂公司有着100多年的历史，其最初的经营内容正是扑克和花扎（一种日本纸牌），推出这款纯金扑克的意义，恐怕就是希望任天堂能重塑昔日辉煌。

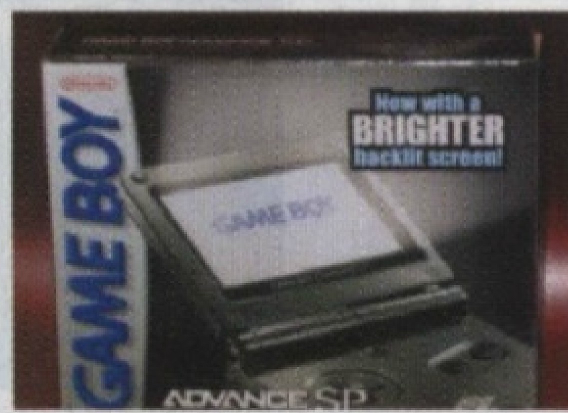


魔力宝贝5.0发布

《魔力宝贝》的运营商SE中国于2005年12月23日在北京举办了圣诞玩家聚会活动。在活动上该公司宣布，《魔力宝贝》的最新资料片5.0《天界的骑士与星咏的歌姬》于12月27日上线运营。在这次更新中，玩家可以坐上鲸鱼船踏上天空之城的神秘土地，陪伴自己多年的宠物也将成为自己的坐骑。

背光版"小神游SP"登场

神游继发布《马里奥20周年》《密特罗特》限定版后，再



度在中国市场发售只有美版才有的背光小神游SP，可让玩家在没有外界光照的情况下进行游戏。玩家们最快可在2005年12月29日看到这款产品，价格在688元左右。

64位《半条命2》上线



VALVE宣布发布64位版Source游戏引擎技术的《半条命2》以及资料片《失落的海岸》。VALVE表示，新版《半条命2》和Lost Coast特别对AMD Athlon 64 FX系列处理器优化，将通过Steam在线系统向玩家提供销售和下载服务。VALVE表示，这仅仅是VALVE以及Source引擎在64位领域迈出的第一步，随着64位处理器系统普及度日益上升，VALVE将在64位技术开发上投入更多精力。

《英雄无敌Ⅴ》发售日延期



育碧官方网站的产品页面资料近日显示，《魔法门之英雄无敌Ⅴ》的上市日期由2月下旬改为3月。《魔法门之英雄无敌Ⅴ》的战术策略比前作有很大变化，游戏完全采用3D画面，较之前作也有明显提升。

《虚幻竞技场2007》最新截图公布



虚幻系列一向代表着游戏画面的极致，也是唯一能与id产品在画面上抗衡的游戏。前不久，网上放出了《虚幻竞技场2007》的最新截图，画面效果惊人。看来，这将是FPS玩家最值得期待的一款游戏。

《傲世Online》公测投入3000万全国推广

2005年12月29日，目标软件举行了主题为“十年铸剑，傲世登场”的《傲世Online》核心媒体探营前瞻会。会上，目标产品中心总监、《傲世Online》产品经理刘江向媒体公布了游戏内测所取得的成绩。自12月20日开放内测以来，玩家热情高涨，游戏内测码激活率超过80%。目标在会上演示了游戏的最新版本，并公布了《傲世Online》的运营和市场推广计划。据悉，目标将采用全新的“一号通”帐户系统运营游戏，目前“一号通”包括《傲世Online》和新《天骄》两款产品。刘江表示，目标将与连邦软件合作采取“二元运营”的模式运营《傲世Online》，其全国推广至少要“覆盖100座城市、1000所高校、10万家网吧”。

久游网发布《劲乐团2》

久游网近日在上海宣布，即将运营音乐类网游新作《劲乐团2》，该产品成为继《超级舞者》后久游网运营的第4款音乐类网游产品。此前，久游网在国内首先引进并运营的《劲乐团》曾创造了激活帐号总数逾5000万、最高同时在线人数30万的成绩。而此次发布的新作虽名为《劲乐团2》，实则并非O2Media开发的O2Jam的续作，而是由久游网自主研发（英文名为Burst A Fever）。《劲乐团2》将是一款全3D画面网游，包括键盘模式、吉他模式、鼓手模式、DJ模式、乐队模式等从2键到7键的多种游戏模式，增加了职业及称号系统、个性化宠物系统、飞行器及其养成系统等。





电子竞技

Intel杯CEG大师赛分赛区报名展开

由中华全国体育总会主办，北京华奥星空科技发展有限公司和英特尔（中国）有限公司承办的Intel杯CEG大师赛，在2006年1月中旬上演最后的全国总决赛。本次CEG分为5个项目，CS、FIFA、《极品飞车》都由CEG旗下俱乐部派出选手参赛，另外《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅲ》两个项目，在全国13个城市网吧进行分赛区预选，胜出的选手可参加在北京举行的总决赛。

wNv俱乐部答谢会在京举办

2005年12月25日晚，wNv俱乐部在元大都酒吧街吧的LIKY19酒吧举办了2005 wNv Fans答谢会暨wNv圣诞狂欢夜活动，俱乐部总经理马超先生在答谢会上代表俱乐部作了短暂的总结。作为中国电子竞技俱乐部的佼佼者，wNv俱乐部在2005年取得了骄人的成绩，拿到了ESWC2005中国区、WCG2005中国区、CIG2005总决赛和WEG2005第三赛季总决赛的多个项目冠军，其中获得的WEG2005第三赛季CS项目冠军为中国CS历史上第一个世界冠军，这给处于低谷的中国电子竞技领域带来了一丝令人振奋的生气。活动现场还举行了抽奖，部分幸运玩家获得了QPAD鼠标垫、S&S鼠标垫、4D鼠标垫、6G键盘、西伯利亚耳机、KAPPA的T恤、外套棉袄等奖品。

ESWC2006 中国区预选赛新闻发布会在京召开

2006电子竞技世界杯（ESWC2006）中国区预选赛启动新闻发布会于2005年12月28日在国家体育总局新闻发布厅召开。中华全国体育总会副主席、中国奥委会副主席、2006电子竞技世界杯中国组委会名誉主任何慧娴，中华全国体育总会荣誉委员、2006电子竞技世界杯中国组委会主任吴寿章，国家体育总局办公厅处长、2006电子竞技世界杯组委会副秘书长孙晓晔出席了会议。



2006电子竞技世界杯中国组委会名誉主任何慧娴（中）宣布ESWC2006正式启动

来瓶“传奇世界”

■本刊记者 冰河



“老板，来瓶‘传奇世界’”，我相信将来这是在网吧里经常能看到的景象之一。不管外界对于盛大和《传奇》系列游戏有着怎样的争议，对于其庞大的玩家群体都是无法忽视的。可以为了一套装备掏出成千上万真金白银的人，顺手买罐与游戏同名的饮料毫无问题，反正他终究要喝，菲利普·科特勒的品牌价值扩散理论在这里应该还能行得通。数日前看到报道，可口可乐与百事可乐已经在“网吧”这个独特的市场展开激烈竞争，据不完全统计，广州网吧市场可乐型碳酸饮料的销售量约为300万箱，销售额过亿元。而百事可乐已经和广州75%的网吧签署了为期一年的排他性碳酸饮料合作协议，获利非浅。百事可乐的老对头可口可乐虽然在广州落后对手一筹，但早已凭借与九城在《魔兽世界》上的合作，在网络游戏的玩家群体中占据了更好的起跑位，在全国的网吧市场中也处于竞争的优势。

几年来网络游戏在互联网行业的带动作用有目共睹，这种拉动作用现在正在向更广的范围扩张。类似可口可乐或百事可乐与网吧合作不过是个典型的例子而已。此类合作目前正在以“异业合作”的名头遍布整个网络游戏行业。但相对企业间强强联合优势互补的合作来说，盛大网络与东北某食品公司合作推出的饮料“传奇世界”显然更具野心。因为在如此强势的品牌效应下，瓶子里的水只要不喝出问题，就能畅通无阻。一旦形成规模和消费习惯，盛大将顺利地进占网吧饮料消费市场。可能有很多玩家玩《传奇》的私服，不过他要是喝“传奇世界”的饮料，就只能喝正版的了。游戏周边产业这个在日本异常发达，而在中国却一直心有不甘的大蛋糕，将从此逐步切开。

相对盛大的“传奇世界”饮料，运营《大唐风云》的杭州天畅科技与食品企业合作推出绿盛QQ能量枣和牛肉干更进一步。这两样东西我都有幸品尝过，味道不错。虽然没有感觉给我补充什么异常的能量，不过只要能填饱肚子，也就达到其基本的预期目的。但这个东西比盛大的饮料更先进一步的地方在于，你根本不用跑到网吧的小卖部去买，而是只要坐在座位上，到网络游戏中的某个NPC那里下订单就可以。然后就等着服务员送来再交钱享用吧。这太厉害了，不仅仅在于这种模式更好地满足了我们愈发懒惰的生活习惯，更重要的是它把电子商务拓展到了完全虚拟的游戏世界里。想象一下吧，我们在游戏中冒险归来，要么刚刚经历过一场激烈的攻城战，要么刚刚在副本里和MC的众Boss战斗了4个多小时，不但使用的角色伤痕累累，自己也精神委顿、又累又渴。你操纵着角色走进旅店，修理装备，同时对着旅店老板大喊：“来两杯麦酒给我的角色，再来两瓶××可乐给我本人。”这实在是一种很便利又很奇异的体验。

对于玩家来说，可能不过是虚拟购物和现实购物的集成一体化便利，但对于企业来说，这种购物模式具有非凡的意义。因为这种营销模式具有非常明晰的渠道流程。简单点说，就是商家可以清楚地知道哪些游戏的玩家订货量最大，习惯在每天什么时候订货，货物的配送地点主要集中在哪些地区等。这些对于企业是梦寐以求的消费数据通过电脑P2P的信息流渠道都可以清楚地被搜集到一起，使得网络游戏市场的消费群体具有更好的商业分析价值。

尽管这些好处都显而易见，但为什么直到现在才终于有企业试水此种合作模式呢？其一应该是长期以来政策对于游戏企业的种种限制，使得游戏周边产品迟迟无法拓展。其二则是网络游戏不稳定的状况使得企业之间的合作缺乏长期的基础。业内的网络游戏公司一夜之间倒台人跑光的例子，近些年来也不算少见，吃了亏的合作企业找谁去呢？只有网络游戏企业有了强大的实力和良好的长期运营环境，这种异业合作的模式才具备长期发展的可能性。否则，“传奇”饮料也好，“大唐”牛肉干也罢，都只是昙花一现而已。

几日前同事给我讲了一件趣事：外出乘坐出租车的路上，听到电台里单田芳大叔正用他那著名的砂纸嗓播讲评书，忽然之间单大叔喘了口气，继续气定神闲地说“每天一杯×××，说3个小时也不怕”。这个广告夹杂在评书当中出现真是让人猝不及防。要是哪一天，网络游戏里一进旅店，老板也热情地来一句：“您好，是要杯XX可乐还是别的什么？”那可就真到了最高境界了……

声音主导一切——《节拍器》图文前瞻

The City of METRONOME.

■上海 千叶城里伤心人



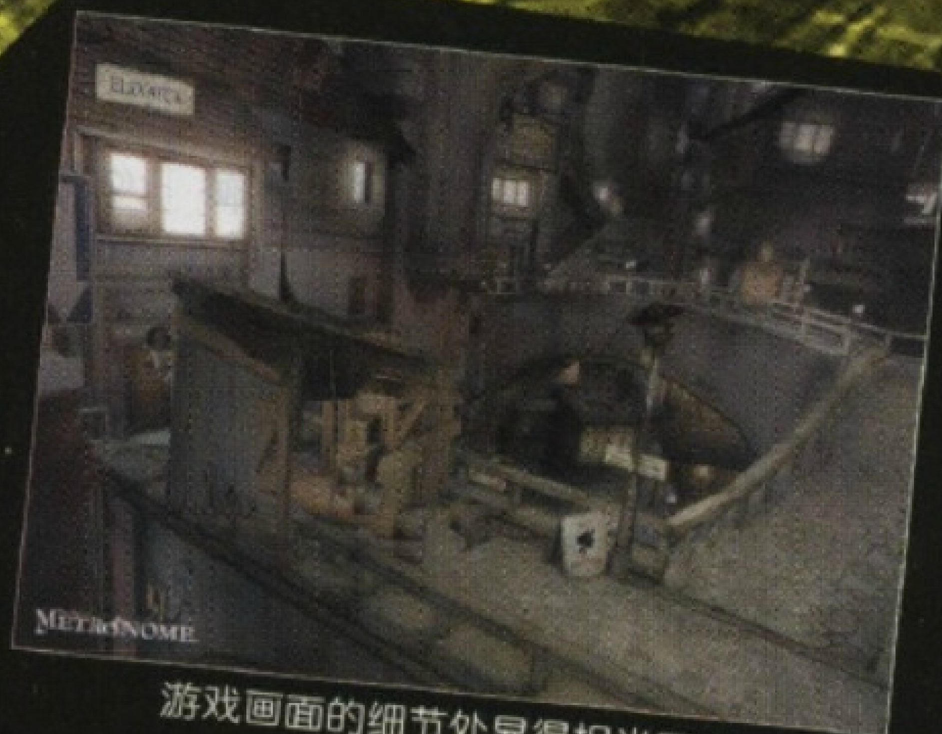
主角发现了一个大喇叭留声机



穿梭在夜幕下的城市街道之间



歪歪扭扭的双子塔



游戏画面的细节处显得相当写实



异常奇异的钟表艺术家正在“踏钟”



支离破碎的底层建筑



偶尔躲避敌人也是必要的

类　型：冒险
制　作：Team Tarsier
发　行：未定
上市日期：2006年
推 荐 度：★★★★


主角在大街上要小心侦察员的追捕


室内场景


耀武扬威的照相机密探

主角躲在门帘后



《节拍器》是预定在Xbox360和PS3以及PC上登陆的次世代游戏，其制作小组“眼睛猴”位于瑞典卡斯哈门市。这款第三人称冒险游戏最新颖的地方在于主人公的武器居然是——声音，更邪门的是，这款次世代游戏的主题居然是将劳动人民拯救于资本家的魔掌之中。

故事发生在名为“节拍器”的城市，这个蒸汽朋克化的地方到处挤满了高楼大厦，瑞典画家笔下相貌古怪的市民日复一日地辛勤工作。诡异的造型之下是和“巨头企业”相互勾结的层层官僚机构对人们生活的全面控制。因此，玩家操纵的主角就要在阁楼和线圈之间，汽缸与机车之间爬上爬下，将巨头企业的阴谋揭露出来——而你的武器就是用录音机录下的各种声音。

既高又尖的噪声犹如破坏力极强的武器，能将敌人震得肝胆俱碎；带着优美旋律的声音，则能让市民们一扫告密作风，为你助力。虽说工业化的城市里不乏各种声音供你录制，但难免你会觉得现实生活中的噪声都已令人乏味了，为何还要到游戏里去录？《节拍器》妙就妙在它允许玩家录下自己制造的各种声音。比如从窗户里跳来跳去引起人家大声咒骂的声音，把书架推倒后引发灾难般的巨大扰动声，甚至半夜里用石头往街上扔引起的狗吠声。更有趣的是，游戏中还设置了声音的响度和频率，你完全可把一个女人的骂街声改造成一个大老爷们的粗犷叫骂。不同频率和响度的声音对于不同的情节有着截然不同的效果，别的游戏可能让你头疼于装备升级和武器改造，《节拍器》却要训练你“制造”声音的能力。

游戏设计师们在官方网站上不无煽动性地说道：“当你掀开头上千篇一律的面纱，睁眼看看这个世界的真实景象时，对于你是谁，你到底在为谁劳累终日的问题，一定感到无法解答。”《节拍器》游戏主角是城市蒸汽火车上的工卡检查员，他每天的任务就是检查数千登车的工人，通过他们的“音卡”来检测其身份。有一天，他遇到一个满不在乎、没有身份的神秘女孩，名叫“纽”（New）。对她的好奇让你不但给她放水，还离开工作岗位去追踪她，然而一系列前所未见的场景和“纽”揭示的秘密却让你大吃一惊。“节拍城”的最大秘密在于，“巨头企业”在建城之前就研制了一种能控制人思想的机器，结果就是，该城所有孩子在出生时就被控制了大脑，整天只知毫无目的地工作再工作。

《节拍器》中原创了多种“人物”角色。名为“地傀”（Metrognome）的小孩被剥夺了灵魂，成为执行奴仆工作的僵尸；对于它们，你可利用平缓动听的声音来达到控制其行动的目的。“节拍城”中不光有“地傀”，也有巨头企业的各类依靠被剥夺灵魂生存的“侦察员”。它们不一定是人形，却能依附于任何人类发明的机器上，学人的样子维持秩序，见到主角就会追捕。而你就要靠不同的声音来对付它们，比如用超大声将它们的灵魂震出壳体。

“眼睛猴”小组颇为自信地宣称，《节拍器》将利用次世代主机的强大机能，彻底放弃冒险游戏常见的“过场动画”。因为游戏的画面品质足以和现在一般水准的动画相媲美，高拟真度的先进建模技术将让玩家在游戏过程中光凭双眼就能看出NPC们的动作和表情含义。从目前的游戏视频和截图以及概念图上可看出，《节拍器》对于提姆·波顿电影《圣诞夜惊魂》（The Nightmare Before Christmas）致敬的场景相当多。总之，对于这样一款创意出众的游戏，大家多一些关注想必会多一份惊喜。

类　　型：即时战略
制　　作：SEK Ost
发　　行：Sunflowers
上市日期：2006年第一季度
推 荐 度：★★★★



帕拉世界 Paraworld

■北京 迷路狗狗

不知大家是否看过一部名为《恐龙帝国》（Dinotopia）的电视剧，在剧中导演用自己丰富的想象力为人们勾勒出一个人类与恐龙和平共处的世外桃园。多年以后，SEK Ost把这个世界搬上了游戏舞台，其最新发布的游戏《帕拉世界》（Paraworld）仿佛让玩家来到了《恐龙帝国》的世界。


游戏力图营造一个宏伟的世界


人与恐龙和平共处


看起来更像一幅精美的油画吧？


战争永远不可避免


又一队人马来到这个“神秘世界”

《帕拉世界》的英文名称其实是平行世界（Parallel Worlds）的合成词，由此可见这款游戏同艾福雷特（Hugh Everett）博士1957年提出的“多世界理论”（即平行世界论）有着千丝万缕的联系。游戏的故事开始于20世纪初期，Jarvis Babbet率领一队科学家一直在研究和现实世界平行的多维空间中是否有新世界存在，经过多年的努力他们终于发现了一个不但有原始人类居住，而且各种恐龙也滋生繁衍的新世界。凭借着先进的科技，野心勃勃的科学家们开始使用暴力占据该星球。出人意料的是，3名年轻的科学家也发现了进入这个新世界的方法，但当他们踏上这片土地时，乘坐的飞船不幸坠毁并散落各地。在这样一个环境恶劣的世界中如何生存下去，怎样帮助当地人民摆脱暴政统治并找到返回现实世界的方法就成为这些难兄难弟所要解决的问题。

随着图像技术日趋月异的飞速发展，2006年即时战略游戏在画面表现上必将再上一个台阶，宛如CG动画般的游戏图像离我们已不再遥远，毫无疑问《帕拉世界》就是其中的杰出代表。游戏的画面非常细腻，各种光影效果的运用让这个似曾相识的世界显得格外逼真，更让人称道的是游戏中小到人物，大到船只、车辆甚至恐龙猛兽等都用足了多边形，搭配丰


不知这是谁家的营地如此气派？

富的色彩让这些单位移动时看上去栩栩如生。

这款游戏的单人模式初步设定为16关，在通关过程中我们的玩家将先后控制3个不同部落进行游戏。游戏前期，那3位时运不济的科学家将成为至关重要的英雄单位，我们的任务就是控制他们尽快寻找到散落于各地的飞船残骸，希望能够重新建造一个回家工具。一次偶然的机会，这3位英雄帮助龙族部落（Dragon Clan）打败了野蛮人的袭击，因此龙族部落将成为玩家首先能控制的阵营。随着游戏的进行另外两个部落将会浮出水面，他们分别是崇尚武力的挪威人（Norsemen）和以防守著称的沙漠游骑兵（Dust Riders），如何处理好与这三个部落的关系也将成为英雄能否凯旋的重要因素。另外，单人关卡中还会有其他4位英雄等待玩家操作。



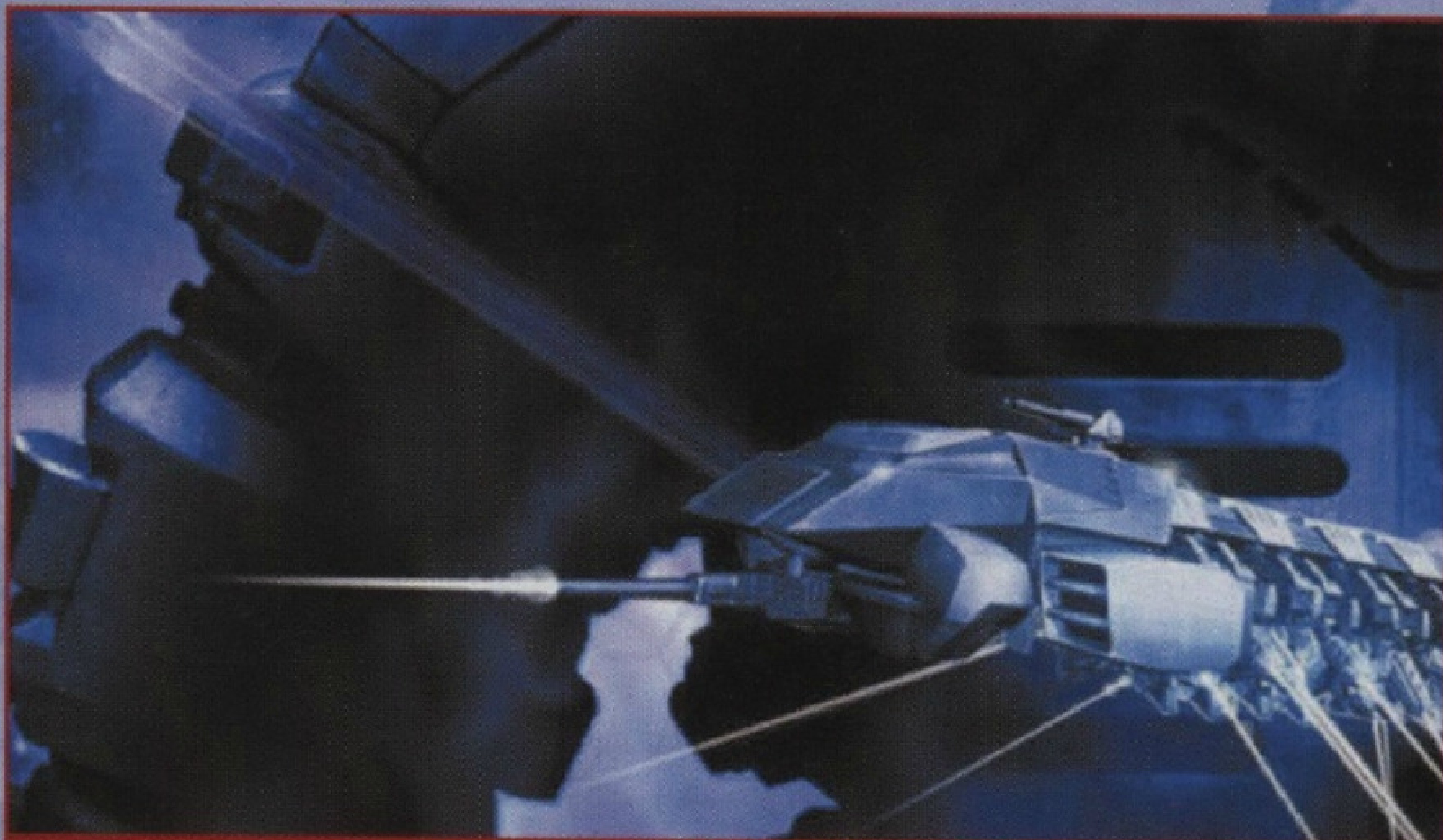
名副其实的世外桃源

丰富的种族和英雄设计只是游戏吸引人的一个方面，接下来还有多样化的场景地形以及种类繁多的兵种搭配来保证玩家在通关过程中不会感到过于单调。《帕拉世界》共分为5种地形地貌，分别为毫无生气的荒地、绿树成荫的森林、一望无际的大草原、冰雪覆盖的北国地区以及熔岩翻滚的岩浆地。兵种方面种类之丰富更是让人眼花缭乱，单说这款游戏最引人关注的恐龙，其种类就达到50种之多，从体积庞大凶猛异常的霸王龙到性格温顺的长颈龙都会一一出现在游戏中。

一说起战略游戏，玩家就开始期待到底能实现多少单位同屏对战了，尤其是《罗马——全面战争》的出现使玩家对之后的游戏更是充满期盼。谈到这方面，《帕拉世界》可能会让人大失所望，这款游戏的单位数量是以槽（Slots）来计算，游戏中每方的人口上限为52槽，看到这里相信不少玩家都会心寒不已。相比大规模的战争，本作更注重单位的培养，每个士兵用英勇的作战换回宝贵的经验值，玩家可以使用这些经验来升级任意一个单位。游戏将所有单位分为五级，等级越高其具备的攻击能力自然越强，但是每个等级所规定的数量槽是有限的。第一级为25槽、第二级15槽、第三级8槽、第四级4槽，而终极兵种只有两个名额，这样就要求玩家必须慎重考虑应该去升级哪一个兵种更划算。同时，经验还能够用来提升整个部落的级别，让你的部落从原始的石器时代逐步过渡到工业时代，这一点相信玩过《帝国时代》的玩家不难理解，新时代的到来会带给玩家更多的科技升级以及兵种建造选项。

千万不要认为低等级兵种在游戏后期将无所作为，由于每个单位都有独特的能力，例如：获取智力、运输等，所以合理的兵种组合才是最终取胜的关键。为保证每一个部落玩法有所变化，制作组还针对不同势力设计了特有兵种。此外，英雄单位在这款游戏中的作用也是不容忽视的，强大的技能使其成为左右战局的关键。比起创意十足的兵种等级系统，《帕拉世界》在资源采集以及建筑物建造方面就显得传统了许多。游戏中需要采集的资源为食物、木材和岩石，建造建筑和士兵都会花掉一定数量的资源。值得注意的是，只要地形允许，游戏中的建筑物可以造在地图上每一个角落，这将会使本作多人游戏时战术更为丰富。

类　型：即时战略
制　作：Gas Powered Games
发　行：THQ
上市日期：2006年末
推 荐 度：★★★★



最高指挥官 Supreme Commander

■北京 羔羊

作为有史以来最出色的即时战略游戏之一，《横扫千军》（以下简称TA）的大名相信令很多玩家记忆犹新。即使是和《星际争霸》《地下城守护者》等作品同处一个时代，它出众的品质依旧为其引来了大批忠实拥护者。但是其制作组Cavedog的解散，最终让该系列成为不朽的神话永远遗留在人们的记忆中。然而，近期爆出的TA续作重新开发的消息，让不少玩家再一次兴奋起来。


核爆掀起的巨大蘑菇云


小型单位之间的较量


潜艇发射远程导弹


运输飞船携带援军抵达战场


普通单位从大型机甲身下穿过

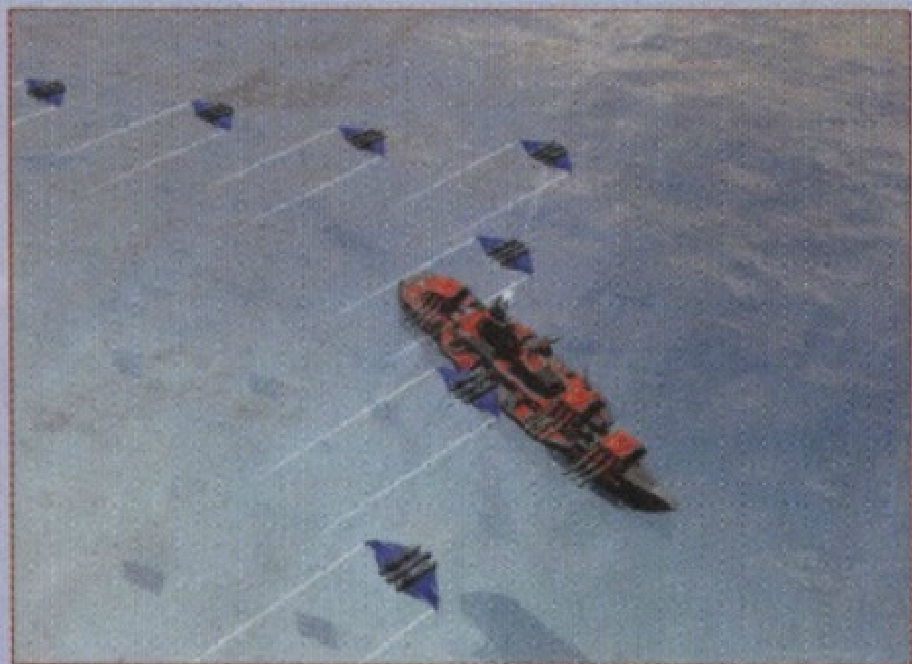
原制作组Cavedog已倒闭多年，这就令现在的TA制作者、开发商以及发行商之间的关系显得有些错综复杂。首先是韩国制作组Phantagram声明取得TA正统续作制作权，之后有着“横扫千军之父”美誉的原Cavedog首席制作人Chris Taylor宣布，其现在所属的制作组Gas Powered即将推出一款以未来战争为主题的全新即时战略游戏《最高指挥官》。如此这般情景，不禁让一直默默等待的广大玩家看得一头雾水。

其实，在Cavedog未解散之前，Chris Taylor便宣布自立门户，于西雅图郊区创建了Gas Powered游戏公司。得到微软的大力协助后，该公司的发展更是顺风顺水，先后推出的RPG巨作《地牢围攻》和《地牢围攻2》不仅广受玩家好评，同时也将Chris Taylor的大名写进了角色扮演游戏史册中。如今，在RPG领域功成名就的老制作人，再一次将目光转移到惜别多日的RTS领域，从各方面表现来看《最高指挥官》与TA都有着很多相似之处。因此，比起韩国的Phantagram小组尚未公布任何实际资料的《横扫千军2》来说，《最高指挥官》无疑才是玩家心目中毫无争议的TA真正续作。


沼泽星球上行驶的两栖坦克

在电脑游戏还处于2D画面向3D图像过渡时期，TA首先在即时战略领域引入的三维图像概念着实让许多玩家眼前一亮。游戏中各种单位在高素质画面的

衬托下显得立体感十足，同时一些重型单位即使现在看来也依旧极为震撼，尤其是那些占据了将近半个屏幕大小的军舰，带给人们的视觉冲击在RTS发展多年后依旧未被超越。《最高指挥官》的到来，似乎在向人们预示着更加恢弘的画面即将呈现在人们眼前。


战斗机群从敌人军舰上方飞过

作为一款反映未来战争题材的游戏作品，喜欢魔幻或中古战争题材的游戏玩家，不要再期望《最高指挥官》中会出现《横扫千军——王国风云》中的冷兵器战斗场面，取而代之的是完全机械化兵种之间的高科技较量。本作中兵种之间体积差距之悬殊，比起TA绝对是有过之而无不及。不仅如此，在战斗中大型兵种和小型普通单位之间还具有很多互动元素。例如，在战场上人们能看到许多小型机器人、装甲车以及坦克之类的兵种，从体形庞大的重型六足蜘蛛战车身下穿过；小型单位不慎撞到重型单位身上引起爆炸；运输机悬挂着14个机器人飞抵战场最前线支援，并同时将这些地面单位放下。这些首次出现在即时战略游戏中的小细节，更能看出Gas Powered丰富的创意以及制作的用心。

《罗马——全面战争》的问世让喜爱大规模战争的Chris Taylor看清了RTS游戏未来的发展方向，因此玩家会惊喜地发现，在《最高指挥官》里深受启发的老制作人将带给人们更为壮烈的战争场面。本作中地图尺寸最大可达4096×4096，要知道这可是TA中最大地图面积的1万倍！单位上限也没有作严格限制，人们梦寐以求的成百上千单位大混战场面终于在本作中成为现实。

当然，一整屏幕如蚂蚁般密密麻麻的部队若操作起来还照搬RTS游戏惯用的方式，必将成为玩家挥之不去的噩梦。因此，Gas Powered在经过深思熟虑之后终于提出了全新的操作设计理念。本作引入了“无缝地图”的概念，玩家可随心所欲地对视角进行拉近与推远。当镜头处于局部战场时，各种战斗的细节完全呈现在人们眼前。坦克发射导弹时的烟雾，机器人发射的激光束，装甲单位爆炸后飞起的碎片和焦黑地面上出现的土坑都能看得一清二楚。当镜头逐渐推远时，玩家会看着地面的单位变得越来越小，最后成为许多不同颜色的小圆点。此时可将画面看作是一幅全局的战略地图，玩家能轻松控制上百单位组成的军团随意移动。

同时为了方便玩家操作，游戏中还包含了许多智能化与自动化成分。当舰队或者飞机完成了玩家布置的指定攻击计划后，会自动返航进行修理与重整；游戏里的所有工厂建筑都能设定成无限建造，此时只要有足够的资源支持，玩家大可静候一个个作战单位从工厂中走出直接来到战场上。另外，本作还加入了全新的单位——基地指挥官。该单位能帮助玩家负责一整片区域的建造管理工作，各种建造顺序方案尽在其掌控之中，甚至还能在建筑受到攻击后及时组织抵抗与维修工作。有了这一单位的帮助，玩家在游戏后期完全可将心思主要花在用兵作战方面。

TA另一个广受称赞的地方要属官方不定期公布的新兵种下载。随着官方主页上造型各异、能力不同的单位越来越多，游戏中兵种的总数量最终可达到数百种之多，这在即时战略游戏产品中算是独一无二了。《最高指挥官》将完全吸收其“前辈”的成功经验，不仅将提供新兵种下载，同时本作还将公布源代码以及代码使用教程，这样可方便那些狂热的游戏爱好者随意开发游戏的MOD。

游戏中，玩家还将转战于众多地形地貌完全不同的星球中。沼泽行星、砂砾行星、森林行星、水行星和苔原行星，这些星球与TA中的世界有着异曲同工之妙。玩家需要收集的资源与TA中略有不同，金属（Metal）资源摇身一变在本作中成了物质（Mass）资源，而能量（Energy）资源依旧被良好地保留了下来。资源收集方式与TA中基本相同，首先需要派遣工程单位进行搜索，然后通过在其上建立特定建筑进行提取。当然，玩家还可通过收集兵种残骸的方式回收一部分资源。


坦克中弹发生爆炸


军舰向敌方飞机发射对空导弹

从本作的标题不难看出，最高指挥官这一单位将被完全保留下来。作为一个关系到游戏胜负的决定性兵种，Commander的实力又得到了进一步提升。这一次制作小组将为其装备威力巨大的小型战术核武器，相比之下TA中的D-GUN就显得逊色很多。除此之外，本作还包括了不少全新的创意，值得人们期待，如3个全新种族演绎的跌宕起伏剧情，玩家按不同喜好自定义的图形用户界面以及可支持10人联合完成的战役任务等。汇集如此众多的新奇创意于一身，看来玩家多年的等待终于换来了最理想的回报。

类　型：角色扮演
制　作：Falcom
发　行：北京娱乐通
系统配置要求：
操作系统：Windows 98/2000/Me/XP
CPU：PIII 800MHz
内存：256MB以上
硬盘空间：1.9GB
推荐度：★★★★



英雄传说VI——空之轨迹 试玩手札（中文版）

■游侠创作室 水寒

作为日系RPG的代表，相信"英雄传说"系列对中国玩家而言是十分熟悉的。这套Falcom的镇门之宝，在经历1代2代的积累，于3～5代的"卡卡布三部曲"步入巅峰后，一度给人以盛极必衰的残念——在1999年5代《海之槛歌》后，生怕砸坏招牌的Falcom一匿就是5年。2004年夏，6代《空之轨迹》日文版生猛面世。遗憾的是，一贯以剧情魅力著称的"英雄传说"系列6代，由于语言不通，除少数日系游戏的狂热者玩得津津乐道外，绝大多数中国玩家很难充分享受到这款游戏的愉悦。近日，历经半年的漫长汉化，《空之轨迹》中文版即将问世，备受瞩目。笔者应邀参加了汉化后期的半成品测试和体验，谨将各方面的感受略作总结，与大家分享。


S战技：MM的攻击十分厉害



S战技：高智商女孩正在运用导力炮扫射


冰山一角，这只是庞大地图的一部分



初出茅庐的菜鸟

玩家最关心的首先是汉化的质量，汉化不佳还不如去玩日文版或者干脆不玩，这就叫宁为玉碎不为瓦全。秉承该系列风格，《空之轨迹》在文字脚本上极其细腻，甚至可说有些琐碎。有时只不过完成了一个不起眼的小任务，全城NPC的对白都会随之变动。如果抱着玩《鬼武者3》的心态，为了获得快速通关的特别称号而一路砍杀过去的话，相当于糟蹋了《空之轨迹》。犹如饮茶，更适合用来品而不是用来解渴。因此，数十万字海量文本的汉化任务异常艰巨。难得翻译团队的兢兢业业，做到了信、达、雅的翻译标准，使得玩家与游戏之间的互动毫无隔阂，可彻底融入游戏世界。可能是由于笔者拿到的版本尚非最终版，部分地方汉化有所缺失，但整体上本作的汉化还是非常令人满意的。


想要打开宝箱，先过了怪物这一关


到公告板领取支线任务



更换装备

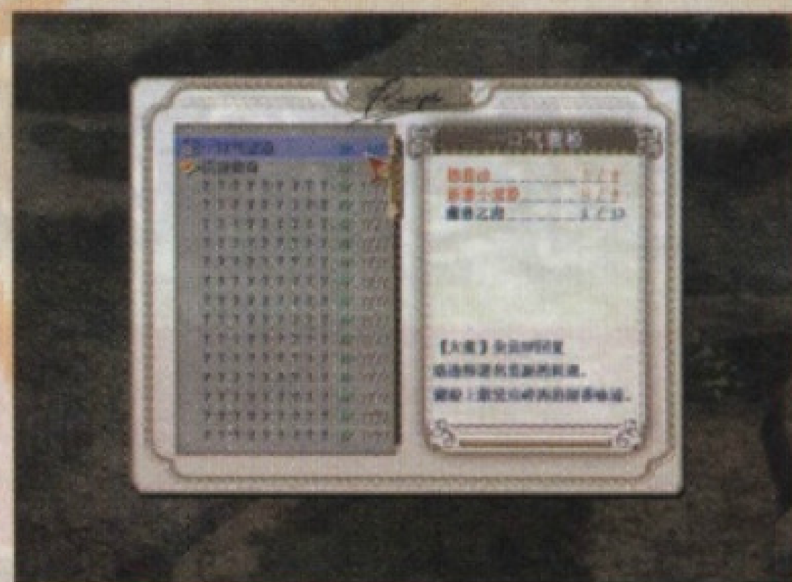
在《空之轨迹》发布前，这个系列之所以给人后继乏力的感觉，最重要的一点莫过于Falcom的不思进取。一套引擎可用到天荒地老，《海之槛歌》居然还是RPG进化史上最古老的2D平面俯视视角。虽然说"败絮其外，金玉其中"远比倒过来好，但是那种过期画面品质实在不足以撑起"英雄传说"系列号称经典大作的门面。这种与时代作品相比显得"一点技术含量都没有"的耻辱，终于在《空之轨迹》中得以终结——本作以3D化的面貌出现了。准确地说，只能算2.5D化，场景3D、人物2D，45°俯视视角，画面可360°自由旋转拉近、拉远。Falcom对于3D技术的掌控比想象中来得成熟，相较很多经典系列3D化不尽人意而言，《空之轨迹》显得十分成功。画面引擎的改进效果是立竿见影的，更丰富的画面表现力强烈地烘托着剧情的发展。第一次看到游戏中的瀑布和要塞等场景时，有种无言的震撼。不过相较《神圣纪事》这样的欧美作品，《空之轨迹》的画面引擎仍有很大的改进余地。例如即时光影和粒子渲染，虽然也有，但相比起来就明显落后了。人物对白时多样化的感情脸谱和表情符号使得游戏进程欢快活泼，但倘若因此就说Falcom注重细节，那么装备变化没有体现在人物造型上则不可饶恕……



家乡钟楼时刻提醒英雄们时间紧迫

本作的音乐实在让人失望，只有一两首背景音乐的旋律较为动听，但也被近似于业余MIDI的合成效果生生践踏了。音效方面中规中矩，没什么亮点，配合剧情还算过得去。说到剧情，《空之轨迹》还是很丰满的。尤其是之前提到的，在通过NPC对白营造游戏世界上，做得相当好，不去慢慢体验回味就太可惜了。只不过这样一来，至少要耗上80～100小时才能算把游戏相对完整地玩通一遍，要是追求直线爆机的话，根据笔者的经验大概15～20小时就足够了。如果需要挑几根"骨头"，那么，除了接任务式的支线事件和部分隐藏/追加事件外，没有多流程、多结局是一个遗憾；步诸多国产游戏的后尘，结局不是结局，还要敬请期待第二部是第二个遗憾。也许是因为架构实在太庞大了吧，不夸张地说，《空之轨迹》的确是那种可用史诗级来衡量的作品，没有辜负"前辈"的名声。在主线剧情的刻画上，《空之轨迹》让笔者看到了日本的《天之痕》。为什么这样说？不玩是不知道的，呵呵。

虽然游戏周期较长，但其过程还算愉快，这要归功于《空之轨迹》简洁明快的操作。界面清爽直观，热键分布合理，不用键盘也可一鼠到底。游戏伊始便有藉结业修炼为名，行教学课程为实的剧情安排，步步为营将各种操作向玩家一一说明，极易上手。游戏中的鼠标图示智能自动吸附功能十分体贴玩家，记忆中《空之轨迹》大概是该系列操作部分做得最流畅的了，值得后来者学习。通过战术导力器和结晶回路自由组合魔法及战斗系统的诸多变革，虽然不是开天辟地的创新之举，但还是看得出制作者很努力地在去芜存菁。欣闻《空之轨迹》的第二部即将在日本上市，据说进步多多。其实只要保持第一部这样的品质，在一些诸如上述做得不够到位的地方予以改进就好了，在此也希望早日看到第二部的中文版。P



料理书的运用是本作的一大特色



S战技：帅哥发飚



无属性魔法：心灵之霞



战斗界面

上市游戏热报

■晶合实验室 CryAngel

游戏名称 鬼武者3 Onimusha 3

类型：动作
上市日期：2005年12月6日
制作／发行：Capcom／育碧
推荐度：90

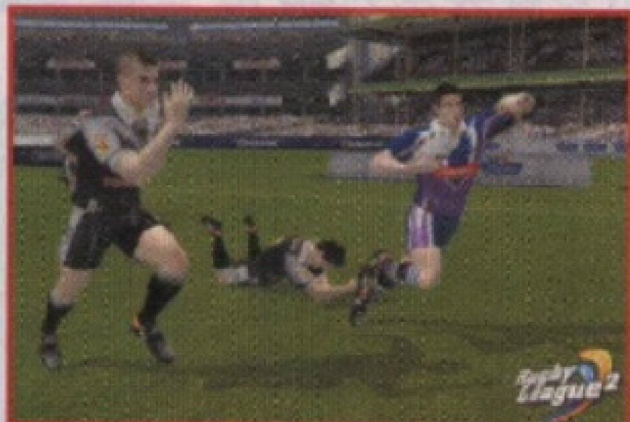
金城武与让·雷诺的老少档搭配大战第六天魔王，外加这一作品系列的人气度，都是让玩家不能不尝试《鬼武者3》的理由。



游戏名称 橄榄球联盟2 Rugby League 2

类型：体育
上市日期：2005年12月9日
制作／发行：Sidhe Interactive
推荐度：70

游戏中的英式橄榄球没有美式那样威猛的护具，球员之间的碰撞只会发出闷响，就像不慎在浴室滑倒，不壮观，但真的很疼。



游戏名称 基因战队 Gene Troopers

类型：动作冒险
上市日期：2005年12月9日
制作／发行：Cauldron
推荐度：80

这款多平台的作品融合了诸多游戏元素。6个不同的世界，独立的技能系统、华丽的武器效果等等，总之就是从头打到尾。



游戏名称 《迷踪》年度版 Missing Game of the Year

类型：冒险
上市日期：2005年12月11日
制作／发行：The Adventure Company
推荐度：75

这类游戏的特点是具有大量的谜题，你需要严密的逻辑思维能力和坚强的耐心来完成这精心编排的挑战。



游戏名称 火车司机 Train Driver

类型：模拟经营
上市日期：2005年12月15日
制作／发行：Just Trains
推荐度：85

这是款别出心裁的游戏，让人体验火车和经营的双重乐趣。游戏色彩明亮，地形设计复杂周密，地图设计也庞大多样。



游戏名称 永恒的希望之泉 Hope Springs Eternal

类型：冒险
上市日期：2005年12月17日
制作／发行：MDNA Games
推荐度：70

主视角的游戏方式让你更容易融入这个世界。虽然该游戏的所有画面都略显枯燥，但仍是充满爱情、谋杀、谎言的冒险之旅。



游戏名称 哥特王朝2（黄金版） Gothic 2

类型：角色扮演
上市日期：2005年12月16日
制作／发行：Piranha Bytes
推荐度：95

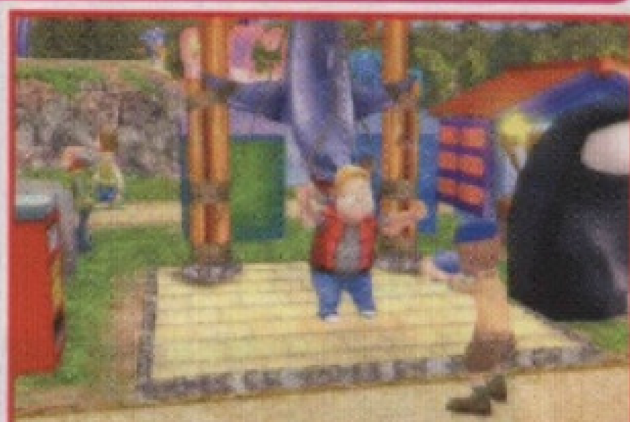
你可以创造符咒和魔药，召唤不死的奴仆，而你的事迹正在NPC之间悄悄地流传。



游戏名称 梦幻海洋公园（中文版） Marine Park Empire Chinese

类型：模拟经营
上市日期：2005年12月18日
制作／发行：光谱资讯
推荐度：75

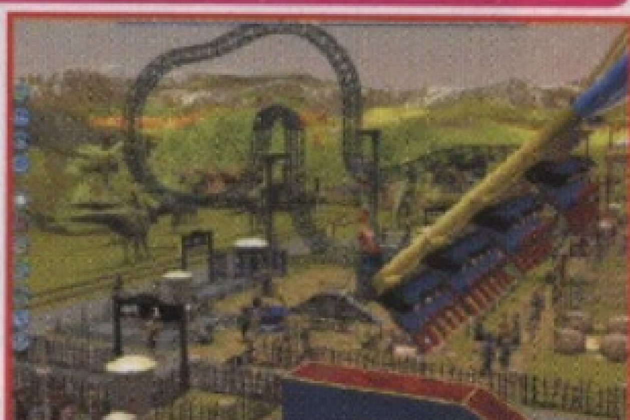
你除了要照顾28种海洋动物外，还要安排450种建筑。最重要的是，你还要应酬成千上万的游客。



游戏名称 过山车大亨3——野生动物园（中文版） Roller Coaster Tycoon 3：Wild Chinese

类型：模拟经营
上市日期：2005年12月18日
制作／发行：Chris Sawyer
推荐度：85

其独特的惊险设计已足够吸引人，但制作者显然并不满足于此，野生动物元素的加入为该作品再添了活力。



游戏名称 后院橄榄球 Backyard Football 2006

类型：体育
上市日期：2005年12月19日
制作／发行：Atari
推荐度：75

重点不在“橄榄球”，而在“后院”，看着这些可爱的小家伙认真比赛、来回冲撞的样子，比比赛本身更有趣。



上市游戏热报

游戏名称 真·三国无双3（欧洲版） Dynasty Warriors 4 Hyper

类型：动作
上市日期：2005年12月22日
制作／发行：Omega Force／光荣
推荐度：90

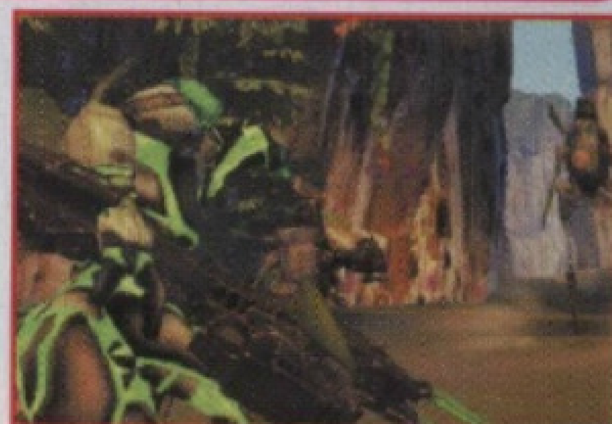
《三国无双》系列的魅力无须多说，即使是那些批评它华而不实的人也照样会老老实实先玩上一遍。



游戏名称 救世英雄 Advent Rising

类型：动作冒险
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：GlyphX Games
推荐度：80

除了科幻史诗般的背景情节外，游戏的绚丽图像效果是最引人注目的地方。就连好莱坞都不怕观众视觉审美疲劳，游戏还怕什么？



游戏名称 世界摩托车锦标赛3 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology

类型：竞速
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：Climax／THQ
推荐度：70

游戏中的赛道完全是根据真实赛场制作的，车辆性能也高度拟真。



游戏名称 太平洋空战英雄 Heroes of the Pacific

类型：模拟飞行
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：Ubi Soft Entertainment
推荐度：80

作为二战飞行模拟游戏，《太平洋空战英雄》让玩家享受3种乐趣：一是重温二战历史，二是驾驶战斗机，三是打日本鬼子。



游戏名称 庄园夜咒2 Delaware St. John Volume 2：The Town With No Name

类型：冒险
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：BigTime Games
推荐度：72

这是一款标准的美国式冒险游戏。从来没有在地图上标记过的小镇，20年前灾难性的夜晚，全部神秘消失的居民，还有主人公自己的阴影。



游戏名称 幻象杀手 Indigo Prophecy

类型：动作冒险
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：Vu Games
推荐度：85

《幻象杀手》让玩家同时扮演追捕者和逃亡者，二者交替进行。其中一个角色作出的判断，将会对另一个角色产生逻辑性的影响。



游戏名称 星球大战——前线II Star Wars Battlefront II

类型：动作
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：LucasArts Entertainment
推荐度：80

其最大的特点是采用了6部星战电影中的情节和场景，不要小看这一点，对于星战迷来说，熟悉的电影场景和正史情节更能调动情绪。



游戏名称 恶魔重生 Evil Dead Regeneration

类型：动作
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：THQ
推荐度：78

《恶魔重生》是根据同名电影改编的游戏。这里该有的都有，僵尸永远伴随着电锯和霰弹枪，拿起武器杀就是了。



游戏名称 可爱忍者大冒险 I-Ninja

类型：动作冒险
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：Argonaut Games
推荐度：80

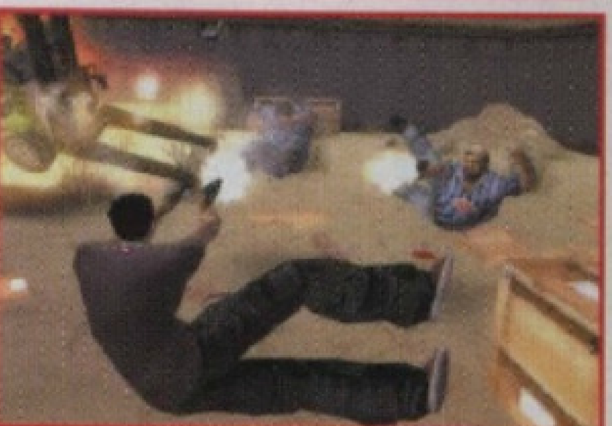
这是一次极限冒险运动——攀爬墙壁、跃上栏杆、利用旋转的利剑在空中盘旋，忍者在惊险的场景中灵活穿梭着。



游戏名称 无可救药 Total Overdose

类型：动作
上市日期：2005年12月26日
制作／发行：Eidos Interactive
推荐度：85

《英雄萨姆》的戏谑精神，加《英雄本色》的子弹时间，再加上《墨西哥往事》的场景，如果你喜欢其中任何一个就试试本作吧。



遥望神坛

——回头看“时之砂”三部曲

■晶合实验室 大漠小虾

精品 总评 8.4

☺	剧本十分出色，王子与公主的对白精彩且令人忍俊不禁
☹	关卡设计重复、流程拖沓，战斗系统的改变仍未臻完美

制作	UbisoftMontreal
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	多国语言版
环境	Windows2000/XP



说实话，《波斯王子》的最后一部能够高唱凯歌，我自己感到非常意外。在我看来，《波斯王子——王者无双》（以下简称为PoPT2T）算得上是一款不错的游戏，但有它的两个前作，特别是《波斯王子——时之砂》（以下简称为PoPSoT）的底子在那儿，想来差也差不到哪儿去。真正令人感兴趣的，是那股几乎要将Ubisoft制作的这3款PoP游戏神化的舆论。尽管没有人像8神经同学那样将某款喜欢的游戏就地称为“神作”，但看到论坛讨论帖里那些火热的惊叹号，你不难想象玩到这个游戏后玩家的兴奋心情。但这就是我想说的，它是个好游戏，可似乎还没有好到如此令人兴奋的程度。

“波斯猴子”的乱战

如果要我说，PC上至今有两款动作冒险游戏值得一提，一是刚刚出齐的“时之砂”三部曲，一是1996年的那款《古墓丽影》。喜欢PoP的玩家，大多数不太可能玩过最原始的那款《波斯王子》，甚至没有古墓探索


PoPWW中一个极难竖直跑上墙的地点，这一问题在PoPT2T中同样存在

的经验，但这不妨碍他们喜欢现在的这个“PoP模式”：杂技般的动作表演+爽快的战斗。“时之砂”三部曲相对《波斯王子3D》的优秀，就是靠它灵巧的操控感和完备的杂技动作。但这并不是说“时之砂”三部曲已经完美无瑕，实际上，有一些从一代遗留的问题到最后也没有很好地解决，而且游戏为了利用有限的时间赚取金钱，还作出了一些十分不爽的设计。

在PoPT2T中，很多地方仍旧可以感受到这个系列“方向对位”的噩梦。流动的视角有时会让玩家对方向无所适从，不知道要确定地跳向哪个方向，整个游戏中常会因为这个问题浪费有限的“砂罐”。有时你甚至无法在某处竖直跑上墙壁，因为视角固定在斜45度的方向上，你必须试着同时按两个方向键向斜方向运动，但这个判定并不准确。如果你是《大众软件》的老读者，在两年前的评论中就可以发现类似的描述。

战斗的设计到T2T中则有了一定改善。前两作中，一窝蜂式涌来的敌人基本上不会出现了，大多数时候玩家面对的只是两三个人一组的散兵游勇，而且许多情况下你可以隐藏在高处利用速杀方便地干掉其中一人，剩下一两个援兵就不在话下了。但让人

不解的是，这样一来制作者吹嘘的FFF战斗系统就剩下个空架子。除了速杀之外，即便你不熟悉出招表，只要在持双手武器时狂按攻击和副攻击键，王子就会发一圈"无双"将敌人迅速腰斩，那效果就跟变身黑暗王子时"甩鞭子"一样，多快好省，干嘛还记那么多出招花样呢。

三部曲适时的终结

如果要说锐意革新，我承认，"时之砂"三部曲每一部都有些变动值得赞扬。如《波斯王子——武者之心》（以下简称为PoPWW）对战斗系统的改革、PoPT2T中引入的速杀和黑暗王子等，每次至少在拿到游戏之前，你会感觉到这个游戏的确存在新的亮点，这也许是总体无甚变化的"时之砂"三部曲和《古墓丽影》出到三四代时的尴尬迥然不同的原因。但话说回来，"时之砂"三部曲每年一代的速度和全平台齐头并进的压力比之《古墓丽影》当年的两个平台制作，工作量


大多数时候，通天塔只是张低劣的"贴纸"

几乎呈几何级数增长，这使得三部曲的后两代难有充足的开发时间。许多因为显卡支持问题到PoPWW才接触游戏的玩家纳闷，怎么我就不觉得游戏的画面有多好呢？其实从PoPWW开始，为了多平台开发的便利，PC版游戏的画面比PoPSoT已经有所退步。

PoPT2T另一个让人感受到颓势的地方是关卡的重复。从PoPSoT开始，王子活动的主要区域就是无尽的宫殿群和平民住宅，这或许是游戏题材决定的，但必须指出的是，我无法分辨出PoPSoT中的印度城市和PoPT2T中的巴比伦有什么显著不同，而且整个PoPT2T的游戏都是在巴比伦进行的。你或许可以说，这两个城市显著不同的是巴比伦的远景里能看到高耸的通天塔，但很遗憾，通天塔绝大多数时候只是天边一片材质低劣的贴图，在我们望着这张贴图的时候，就只能在许多类似的城市建筑里干脏活，跑来跑去、跳来跳去而已，没有精巧的关卡设计，没有挑战性的


PoPT2T充斥着相似的城市场景和无谓战斗

谜题，没有场景转换带来的新鲜感，也没有PoPSoT中曾经流露出的那点阿拉伯情调。我宁愿把PoPT2T的整个流程看成一块注水的海绵，如果不是精彩而剪裁得当的剧情点缀其间，严重的审美疲劳恐怕很难让我耐着性子玩到通关。所幸开发者收手了，至少他们在PoPT2T发售前明确表示这个三部曲就到此为止。以后出"波斯王子"还是"波斯公主"虽无从得知，但起码要换一套设定，也许他们想到了什么新点子吧。

我们需要如何的变革？

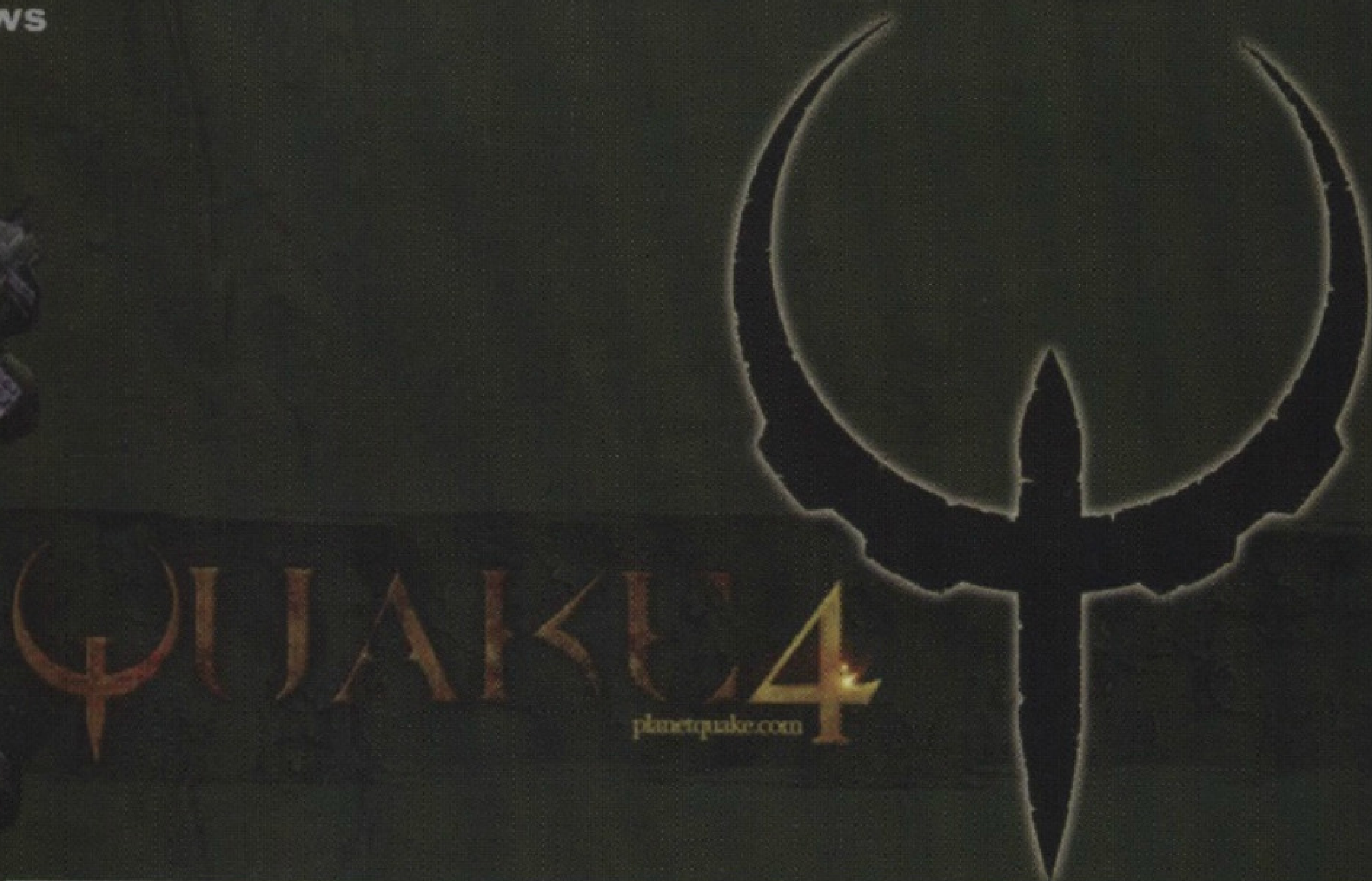
两年前，当我第一次控制王子攀上高耸如云的黎明之塔站在云端时，我觉得我之前忍受的那些繁冗的战斗都是值得的（虽然战斗是《时之砂》很重要的部分）。PoP这类强调"体操"风格的动作冒险游戏，就该做成这个样子，才能叫人在眩目的杂技动作之后享受征服与探险的美妙。但后来，我在PoPWW中丢失了这个感觉，甚至游戏已经不提供鸟瞰视角让你感受在云海和山巅腾跃的奇妙——好吧，请原谅我说了《波斯王子》这么多坏话，其实本质上我仍是这个系列忠实的Fans。如果说买喜欢的杂志有惯性，那么玩游戏亦然。我想，只要PoP之后出了任何新作，我都会去试一试，甚至只是用现有的系统设定设计出别具一格的关卡我也会毫不犹豫地捧场。但面对眼前的失落，我还是不禁翻出古董般的《古墓丽影》光盘，去Lara的家里寻找丢失的乐趣。这种失落的情绪在《古墓丽影——黑暗天使》发售时尤为严重，为了改变而改变的结果很惨，我想即使Core Design把操作感修正得更好也不会改变人们对这款游戏的糟糕印象，或许那些弱智的"对话树"本不该出现在一个纯正的动作冒险游戏中。

正好补充解释上文提到的游戏新意的问题。我想说，战斗系统在"时之砂"三部曲中的频繁改动，增加新要素，这不是坏事，但这也不是全部。《波斯王子》类的动作冒险游戏至少在现在并不需要太多变革，只要将原有的优点保留、将


PoPSoT里云中漫步的美妙已荡然无存

原有的Bug（如讨厌的方向对位不准）逐一消灭，增加风格各异的场景，制作构思巧妙的关卡，以细腻而曲折的剧情包装起来，便是真正走向神坛的经典。当年《古墓丽影》因不变而为人诟病，变来变去到最新的《古墓丽影——传奇》又不得不回归10年前的创意，说明玩家的口味就像时装的流行一样，善变而且有可能轮回。Jordan Mechner没有想到，他的王子会在Ubisoft Montreal复苏，而关于这个系列的新作，他又在考虑什么呢？P


PoPSoT中值得怀念的异国风情

拯救大兵雷神

——谈《雷神之锤4》

■ 贵州 yago（本刊特约作者）

精品 总评 8.4

😊	华丽、热闹
☹	一切设定都流于庸俗

制作	Activision
发行	RavenSoftware
载体	DVD×1
类型	FPS
语言	英文
环境	Windows2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：9.5　音效：9.0　创新：7.5　剧情：7.0

当太空海军陆战队下士马修·凯恩从燃烧的星舰登陆艇残骸中爬出来时还是给吓坏了，没想到作为光荣的登陆先锋还没落地就让Strogg人给来了个下马威。本来设想中他至少应该是像《星河战队》的强尼哥一样全身披挂金属护甲，迈着刚猛大步跨出徐徐打开的电动舱门踏板，脸上带点麦克阿瑟重返菲律宾海滩的超酷笑容，嘴里最好在咬着半截雪茄的同时发出怒吼："步兵崽子们，进攻！"当然这一切都没有发生，凯恩搭乘的登陆艇被毫无征兆地击落了，除了他同船没有人活下来，就连勉强把他从昏迷中摇醒的军士长也被Strogg人的扫射切成肉酱，一句话，惨透了。好在凯恩并不是独享这份荣誉的第一人，《荣誉勋章——突出重围》里约翰·贝克也是这样在西西里上空让德国人给揍下来的，《使命召唤——联合进攻》中的英军轰炸机机枪手詹姆斯·道尔同样如此被德国人的防空炮击落，《战火兄弟连》里101空降师伞兵马特·贝克大人更是沿袭了机毁人存的优良传统，由此看来要当英雄必须首先过坠机这一关，如果有哪位仁兄对这一设定抢先注册国际专利的话估计赚个百把万不成问题。


团队配合的时尚要素


科幻D日登陆作战开始

从眩晕中醒来的凯恩能看到的只有高地上缓缓爬过的Strogg巨型机械蜘蛛，沙土状的行星表面到处是纵横交错的战壕，尸体和武器碎片随处可见。可您说这Strogg人挖这么多战壕干吗？难道是为了抵挡住从奥马哈滩头登陆的盟军？那些应该如海潮般涌来的外星怪物在哪里？还有最熟悉不过的Railgun、BGF都在哪儿呢？不远处的医疗兵正向总部声嘶力竭地呼叫，反复循环不止，隐约可闻的枪炮和爆炸声努力传递着危险暗示，如果把能量武器发射的光束改成德制Flak 88毫米高平两用炮，喷吐的火焰也许可以更具有后现代主义风格一些。


霰弹枪依旧那么拉风

凯恩注定会成为一位英雄，这我们都知道，但他不是从前那种独行逞能的老派雷神英雄，如今是个讲团队讲合作的时代了，没有组织英雄就别想出头。凯恩隶属于太空海军陆战队犀牛战斗小组，这个小组的大部分成员在登陆艇坠毁时都见了阎王，不过总有那么几位幸存者可以帮他凑足四人龙套，这些兄弟可以在混战中发出咋咋呼呼的捧场喝彩让玩家感觉人生并不寂寞，所以凯恩从不惧怕黑暗中如鬼魅般突然扑出的敌人，无论谁身后跟上这么几位，那胆量至少也得翻倍啊。美中不足的是总有那么个官阶比他高一点点的家伙隔三岔五地对我们的英雄发号施令："凯恩，你去把某某某从危险区域救出来！""凯恩，你赶紧找开关把通向F区的门打开！"如果他顺口再来句："凯恩，你带两个兄弟去把德国佬的榴弹炮给炸了！"也很自然，气氛完全符合。

Raven Software的制作人员们一定是好莱坞二战大片的铁杆兼骨灰Fans，他们成功地将有DOOM3引擎撑腰、肩负着雷神家族光荣传承的《雷神之锤4》改编成了科幻版的《拯救大兵瑞恩》，或者是别的什么二战题材的电影电视作品。在热闹非凡的激烈扫射中，我们从凯恩身上辨认出若干个曾经活跃在银幕或显示器上的美式二战英雄的影子，虽然手上还拿着雷神英雄们的传统家伙，霰弹枪、火箭炮什么的，不过他骨子里却早已变了样。开篇劫后余生紧接着与狼共舞，最后还得靠变脸来收场，凯恩不幸被俘并被强制改造为Strogg的生化战士，末了不但成功逃脱束缚实力还更上一层楼，K小怪扁BOSS都顺手得不行。对这样一个用罐装二战模本加《生化危机》组装成的故事有人也许觉得很精彩，但在下实在不敢苟同。


战壕内近距离发射榴弹


使用座式重武器攻击目标

《雷神之锤4》的剧情完全由司空见惯的大众菜谱拼凑而成，唯一只可惜了DOOM3引擎，如果用《超能特警组》的故事来配这套无敌引擎那才可以称为完美。也正是DOOM3引擎的耀眼光芒遮盖了《雷神之锤4》单机模式的苍白，大量精致的向量贴图和更多室外场景战斗轻松吸引了玩家们的目光，人物塑模也没有DOOM3里那么鼓鼓囊囊。重新制作的十大雷神兵器酷到了极点，武器表面的金属质材反光和多处细节的动态效果让它们充满了从来没有过的生命力。仅就图像而言这款游戏可以说是无可挑剔的，玩家所看到的画面品质与自己的显卡价格完全成正比，如果有一块GeForce 6800GT以上的显卡就能少去若干如何合理配置CFG文件以达到Ultra High画质之类费神费力的技术性探讨。游戏中宏伟大气的背景音乐和逼真自然的声效将自己的本位角色扮演得非常好，既烘托了气氛也恰到好处地点明了剧情的转折，在这点上《雷神之锤4》比DOOM3做得更好。

有不少朋友为迎接《雷神之锤4》特地升级了电脑硬件，如果你是一位电子竞技的爱好者并力图在这款以雷神命名的游戏中重现Q3的风采，那么很遗憾你显然找错了门。以单机模式为重点的《雷神之锤4》虽然沿袭了Q3多人模式框架，但它实际的表现并不令人满意。高质材图像带来了对网络带宽的更严格要求，16人的最大对战人数限制本来就有点扫兴，而DOOM3引擎的每秒60帧上限不是寻常机器可以达到。总而言之，游戏多人模式的娱乐性与其硬件门槛高度不相符合。

如果阁下期盼看到基于DOOM3引擎打造的"神作"级经典，那估计你还得等上一段日子。如果是《荣誉勋章》或《使命召唤》的爱好者，我们推荐你不妨品味一下这款异曲同工的作品。如果只是希望测试一下自己的显卡或整体系统效率，《雷神之锤4》应该是近期不错的选择。P


DOOM3引擎的惊人表现力

咕噜小天使



这是一款卡通加可爱风格的小品游戏，出自以《英雄传说》和《永远的伊苏》系列闻名的Falcom之手，其品质久负盛名。游戏格调清新、幽默诙谐，战斗激烈、招式华丽，蕴含丰富的隐藏元素，如挑战小游戏、壁纸、白金硬币、服装头饰的收集等。游戏中可反复挑战20座迷宫和大小BOSS战，挑战各式的迷宫机关和小游戏以得到不同的评价和硬币奖励，通关后还会追加难度等级和道具物品，要收集全物品至少通关5次，其耐玩度由此可见一斑。

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

◆控制方式

本游戏强烈推荐使用手柄来玩，控制方便并容易搓出必杀技。用键盘的话左手控制Z、X、C，分别是攻击、跳跃和冲刺；右手控制人物的移动和视角旋转，可设置为数字小键盘的8、2、4、6或方向键。

◆攻击方式

钻头的等级在初期共有3级，等收集11枚白金硬币可提升至4级，等级越高则破坏力越大。钻头等级可利用会心一击的次数来提升，还可挖迷宫的泥土或使用强化油、嗜者之面来恢复。当帕琳受伤时会使钻头等级下降。

1.普通攻击：攻击键×3施放3连击，配合移动键可施放5连击，配合冲刺键可施放冲刺攻击。

2.会心一击：在屏幕上方的钻头槽上蓝星由两侧朝中央移动，两侧蓝星碰到中央音符的一瞬发动攻击便出现会心一击，它会使伤害加成，会心一击的数量用钻头槽右侧的蓝星表示，每满100个蓝星增加一个钻头等级。

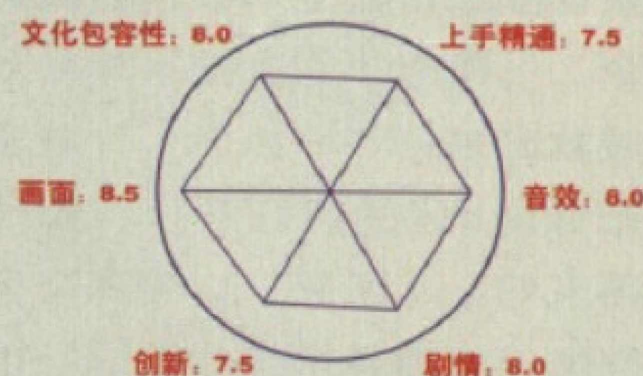
3.目标攻击：朝敌人跳起时敌人出现红色的锁定圈，此时发动攻击还可发动跳跃，形成连续的攻击，如此能跳跃较远的距离，跳跃过程不用调整方向，掌握节奏发动跳跃和攻击即可。

4.挑空攻击：战斗中同时按跳跃和攻击键能将敌人挑到空中，可连续接目标攻击将敌人爆掉。

5.蓄力攻击：战斗中按住攻击键蓄力，同时持续奔跑以躲避敌人攻击，当钻头槽蓄满后放开攻击键朝敌

良品 总评 7.9

制作	Falcom
发行	北京娱乐通
载体	CD×2
类型	动作角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：256MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：1.2GB

人施放攻击，此招破坏强大，适合打碎石柱、有裂隙的墙壁，或打掉敌人的铠甲等。

◆必杀技

在挑战一定数量的迷宫后到镇上找西林达大叔购买钻头部件，改造钻头学习到必杀技，共有6式。

1．前转斩：钻头槽蓄至一格，防御冲刺中回转一圈，然后按攻击键。

2．钻头龙卷风：钻头槽蓄至两格，回转一周再按攻击键。

3．可爱导弹飞腿：前转斩的升级版，钻头槽蓄至两格，防御冲刺中回转一圈，然后按攻击键。

4．旋转下突击：在跳跃状态下回转一圈，然后按攻击键。

5．旋转乱舞：发动钻头龙卷风后再按攻击键。

6．巨龙火焰：钻头槽蓄至3格，防御冲刺中回转一圈，然后按攻击键。

◆BOSS Rush挑战

BOSS云集战是游戏的奖励关卡，可挑战游戏中的各种大小BOSS。进入的方法较苛刻，需要初级、普通、困难、娱乐4种难度通关，集齐9张壁纸，在镇上的小街末端调查那扇上锁的门，它会提示输入口令，在笔者所玩的1．2a版本中存在Bug，中文版居然要输入日文平假名“やるしカないわね”（直接打ya ru si ka na i wa ne），方法是在机器里添加日文输入法，切换到Windows模式输入，相信在以后的版本中会有改进。

◆服装全收集

玩家在玩第1轮游戏时只有初级和普通两种难度，通关后会追加难度等级，分别是困难、疯狂、娱乐。每次通关奖励一件服装，服装可在帕琳家2楼的衣柜处更换。

扮猴装：初级难度通关。

睡衣：普通难度通关。

旗袍：困难难度通关。

制服：娱乐难度通关。

豹纹装：疯狂难度通关。

体操服：初级难度通关，BOSS Rush通过。

工作服：困难难度通关，BOSS Rush通过。

护士装：娱乐难度通关，BOSS Rush通过。

编织泳装：疯狂难度通关，BOSS Rush通过。

和服：将系统时间改至2005/1/1～1/3。

古装服：在暗黑空洞的自动贩卖机上买。

◆硬币收集

镇上的爷爷有收藏硬币的嗜好，收集到的金币可向他兑换头饰，兑换3件（需要30枚金币）以后可得到勋章奖励，剩下的银铜币用来换钱币。

金币：通过迷宫或小游戏，敌全灭，宝箱和壶全拿。

银币：通过迷宫或小游戏，敌未全灭，宝箱和壶漏掉少量。

铜币：在迷宫或小游戏中表现稍差。

铜勋章：初级难度，在爷爷处换完3件头饰。

银勋章：普通难度，在爷爷处换完3件头饰。

金勋章：困难难度，在爷爷处换完3件头饰。

白金勋章：娱乐难度，在爷爷处换完3件头饰。

天王星勋章：疯狂难度，在爷爷处换完3件头饰。

白金硬币都在隐藏的圣诞礼盒里，收集全11个之后前去找莫托洛换升级4级钻头的部件，从此拥有4个钻头能量槽。每枚硬币取法攻略中有注明。







◆壁纸全收集

完成游戏中的小任务，可获不同编号的壁纸，在帕琳家的桌上可更换电脑桌面壁纸。壁纸的收集不必按顺序。

壁纸1：将在隧石洞窟里得到的鼻眼镜送给裘奇，然后与所有幽灵说话，都说空气变冷了，再回去与裘奇谈话得到壁纸。

壁纸2：在找到留声机后，并通过波德特遗迹的纳米圣殿和一米回廊及拉迪斯之森的小道，回到城镇找爷爷谈话两次，他会提到珍藏的金币，这时回家钻入壁炉调查会出现圣诞礼盒，打开它拿到一枚白金奖牌，回去找爷爷谈话换到壁纸。如果剧情发展过远则不能触发，以后的迷宫也不会出现白金硬币。

壁纸3：在大空洞：紫水晶大道拿到谜之袋，到镇上找大妈换成钻头，再用钻石和她换斩龙剑，将剑送给商店老板，得到炼金术之书，将书送给大叔得到少女漫画，将漫画交给蛋糕店的芬得到巧克力奶油蛋糕，将蛋糕送给爷爷得到铁板牛排，将牛排送给小狗得到金币，将金币送给大妈得到壁纸。

壁纸4：通关一次后，当狗在家时到2楼换衣服会发生偷窥事件，出门拾到男装帽，然后到镇上寻找帽子的主人。到蛋糕店找芬谈话，得知大叔前往矿山打工了，往矿山方向走遇到大叔，对话得知是误会，他的帽子早被狗抢走了，得到壁纸。

壁纸5：将在大空洞——水晶之路的宝箱拿到的假发送给波库，他会抱怨一番，装备火之部件烧他一下得到壁纸。

壁纸6：在波德特遗迹——一米走廊拿到谜之袋，找大妈开出法老帽，将它送给石头幽灵伊瓦奥，再用蓄力攻击钻他得到壁纸。

壁纸7：通关两次后，在道具店买下除丝带之外的所有商品，再与老板对话接到宣传的任务，在镇子街道贴3张宣传单完成任务，得到壁纸。

壁纸8：在暗黑空洞的贩卖机花99999买古装服，穿上衣服到蛋糕店打工，将4位光顾客人所点的食物输入即可得到壁纸。

壁纸9：将在紫水晶大道中谜之袋开出的宽边帽交给皮耶尔，再到废墟找到他的鸽子换到壁纸。



◆替换主角

进行二周目时，在镇上会遇到黄发女孩波班，这时还不能使用她，等困难难度通关后与之谈话便可交换使用了，她手上用的斩龙剑，攻击4.6倍，不能换穿头饰或衣服。

由于父母忙于发掘遗迹，没人照顾的帕琳投奔住在矿山小镇的爷爷。和爷爷对话后来到迪斯街上，到蛋糕店找芬谈话，帕琳的心里有一种怪怪的感觉。到商店找老板迪斯克聊天，得到一副潜水眼镜。兴趣缺乏的帕琳回到家门听到一阵狗吠，一只小狗正追逐一名少女，帕琳冲过去将狗赶跑并结识了幽灵普柯和碧诺兄妹，在他们的带领下拜访了幽灵之家，和这里居住的幽灵成为好朋友。

波德特遗迹：纳米圣殿

道具：盆栽、强化油、谜之袋

帕琳和往常一样来到幽灵之家玩耍，碧诺惊慌地跑来说普柯被妖精捉走了，帕琳触碰广场的封印得到传说中打败恶魔的钻头，由上方出口离开幽灵之家前去营救普柯。

往右进入波德特遗迹，在入口遇到一只大蓝猫，交谈几句便匆匆跑掉了。遗迹里会遇到一些壶罐，打碎会得到钱币等奖励，有裂隙的墙壁则可蓄力用钻头破开。战斗中尽量使出会心一击，遇到土坑也要开挖，这样钻头会得到升级的机会。这里的战斗和谜题并不难，庭院有的门要用开关来



朝空中的蝙蝠跳跃攻击飞到高处

打开，有的则要消灭特定的怪来开启，高处平台可拖动箱子来垫脚，栏杆可利用浮板飞过去。本迷宫第1次进入不计成绩，第2次挑战可获盆栽。救出普柯后返回幽灵之家遇到神秘的妖精王子，他和四大天王已将此地化为废墟，在王子离开后帕琳开始搜索失散在城里的3只幽灵——碧诺在家里的2楼，波库在蛋糕店门外，普柯在迪斯街的尽头。回到幽灵之家与伙伴们商量对策，决定营救被妖精掳走的其他幽灵，并寻找丢失的家具重建幽灵之家。

波德特遗迹：一米走廊

道具：收音机、谜之袋

这里的迷宫增加了更多的有趣元素，用钻头可粉碎很多的物件，如箱子、架子、柱子和盆盆罐罐等，有的装饰物后也藏有宝物，记得摧毁一切可破坏的东西，收集道具是游戏的乐趣之一。有处石阶的路被墙子阻住，将下层木箱打碎落下去才能跳跃过去。在途中会遇到BOSS，不用理会它，先打小怪升级钻头，而后再追赶它，使用蓄力攻击打掉怪物的装备，它们是强化装备的道具，要迅速拾起。在跳水池时记得装备潜水眼镜，



在蛋糕店找到波库，将收音机交给他

在水中的伤害减半，如是经过强化的眼镜则可避免水损伤。在迷宫尽头拿到收音机，回到城镇商店改造一下装备，然后到蛋糕店分别找波库和芬谈话，将收音机交给波库，他将附近拉迪斯喷泉广场和英里宫殿的黑雾驱散。此时身上若有金币，到镇上找爷爷谈话两次，钻入家里的壁炉调查找到礼盒，从中拿到白金硬币（1）。当剧情发展到挑战第2个BOSS之后就不能再拿了，以后的迷宫也不会出现白金硬币。

拉迪斯喷泉广场

道具：火之部件

与这里的碧诺谈话并见到一尊奇特的石像，打碎它得到火之部件，将它装配到钻头上可增加火属性攻击，必杀技也附加火焰效果，对付冰系怪物很有用，钻头还可用来点火或融化冰块。

拉迪斯之森：热闹的森林小道

道具：沙发、谜之袋、小甜饼

在入口遇到追蝴蝶迷路的诺碧，她提到叫莫多罗的一只幽灵，想必就是之前遇到的那只大蓝猫吧。前面的几道栅门都要用箱子压住踏板打开。往前有一道深坑，空中有3只蓝蝙蝠的地方可用连续跳跃攻击飞到对面平台，通道尽头是隐藏的宝箱，拿到谜之袋。在深坑处的墙壁有一处能破开，由此跳上去，最后在迷宫尽头找到沙发。

波德特遗迹：厘米大厅

道具：命之珠、巧克力、小甜饼

在迷宫入口再次遇到妖精王子，等他走后进入竞技场与重甲博布决斗，在他装备铠甲时帕琳的任何攻击无效，要用蓄力攻击将他的铠甲卸掉，蓄力时要满场跑动避开他发射的光弹和投掷的石块，打掉铠甲后再朝他发动猛烈攻击。他不久会找回铠甲穿上，再重复之前的动作，直至将他打败得到命之珠，释放牢里的紫色幽灵皮耶尔。命之珠在挑战BOSS后拿到，游戏中共有5枚，全部使用可将HP上限增到100。

回城到家里一楼找到皮耶尔，将之前找到的沙发和盆栽交给他，他会驱散阿斯柏拉湖和斯比纳洞窟的迷雾。这时回到城里找那位总想与帕琳约会的大叔西林达，从他手上购买钻头部件，学两招必杀技：前转斩和钻头龙卷风回波。

阿斯柏拉湖

道具：雷之部件

戴上潜水眼镜，乘坐码头的小鸭船往右行驶，跳入水中游到岸边，用钻头破开石壁找到雷之部件，将之装配到钻头上有



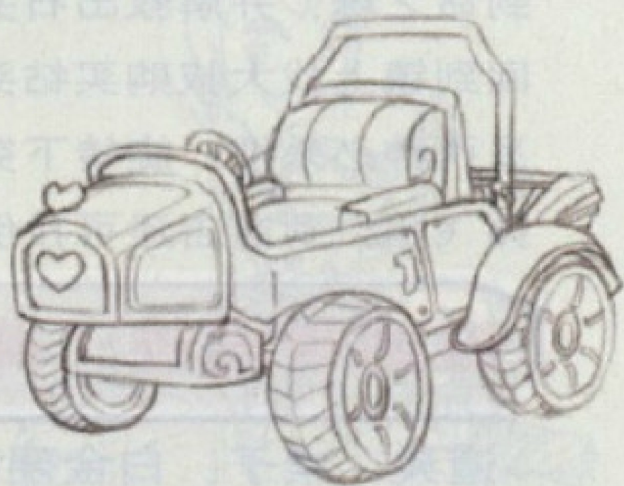
乘坐小鸭船寻找雷之部件

雷的附加效果，可用来点燃水晶烛台或电死水里的鱼，战斗中能使敌人产生麻痹效果。

拉迪斯之森：荆棘之路

道具：鞋柜、巧克力

在入口遇到蓝猫幽灵莫托洛，交谈几句他便腼腆地跑掉了。将钻头装配火之部件点燃烛台，前面的栅门会打开。往前遇到一只蘑菇怪跑到墙壁里去了，用钻头将墙壁破开，杀怪扳动拉杆开栅门。往前的火堆有会喷火的南瓜怪，尽量使用必杀技来连打。在篝火旁有一口水井，戴上潜水眼镜跳到水井底看看，想得S级评价的话必须打碎里面的瓦罐。由石阶跳回来打碎旁边的墙壁找到一条秘道，跑到尽头由竖梯爬出另一道水井。往前遇到强悍的球状怪物，先用钻头蓄力打掉他的铠甲，然后施展必杀打败他，前面栅门开启。来到河岸先游到右边陆地，乘坐浮板沿河道找到一座水中祭坛，消灭上面的怪物用火属性钻头点燃烛台，河中升起几道石柱。返回河岸由石柱跳到对岸，避开盾牌发射的光弹，穿过光线到迷宫尽头拿到鞋柜。将鞋柜交给幽灵之家的波库，他会驱散森林跳舞场和英里宫殿的迷雾。



拉迪斯之森：森林跳舞场

道具：命之珠

在入口遇到妖精王子，帕琳冲上前被他挥舞折扇轻松打倒在地。王子说帕琳还不够对手的条件，要她去挑战飞翔的森林霸主。接下来的BOSS是一只飞在空中的蝴蝶精，寻常的攻击很难打到，要善于用跳跃技巧来打。在战场有很多升降的石柱，等空中出现3只小蝴蝶时，站到石柱上面使用跳跃攻击打空中的小蝴蝶，连续攻击成功的话可打到大蝴蝶，操作难度较大。在两侧各有一根高石柱，每隔一段时间大蝴蝶会飞低，站到高石柱上可连续攻击，或在地面施展跳跃攻击，等它升高立即跑开躲避来自空中的光波轰炸。将这只克利姆打败后拿到命之珠，并解救出石头怪伊瓦奥。回到镇上找大叔购买钻头部件，学习另两种必杀技：旋转下突击和可爱导弹飞腿，到商店还可找伊瓦奥聊天。

波德特遗迹：英里宫殿

道具：桌子、白金硬币（2）、巧克力

这个迷宫与一米走廊的走向相反，以后每个地点迷宫的前两关和后两关都互为表里，中间一关为BOSS战。表与里的关卡机关和宝物有所变化，怪物也有所加强。



在骷髅面前表演一招华丽的必杀技才能开门

在入口处有一具骷髅，在它面前使出必杀攻击的招式才能通过，随便哪招都可以。穿过墙洞往前是水池，避开飞鱼的攻击，由石柱跳过水池，前面的庭院四角有火盆。将钻头换上火之部件，将4个火盆点燃，途中会出现车辆状的怪物，用蓄力攻击将护甲破掉再施展必杀攻击。将全部火盆点燃打开铁门，过去避开地上的机关爬梯子，过石梁在空中浮现石台，沿着依次出现的石台快速走到对面的平台上扳拉杆，这时下面的铁门会开启。往前穿过走廊打一只铠甲怪物，



从圣诞礼盒中拿到白金硬币

在庭院里杀几只红蜘蛛，然后拿宝箱里的巧克力。上楼梯往前遇到3只跳出的怪物，杀掉它们在院里看到有4个石箱子，跳入任何一个都会出现圣诞礼盒，打开它拿到白金硬币（2），跑到最后的院子拿到桌子。回到幽灵之家将桌子交给皮耶尔，他会驱除千毫通道的迷雾。

波德特遗迹：千毫通道

道具：留声机、白金硬币（3）、小甜饼、谜之袋、巧克力

守门的骷髅需要口令才能开门，口令有多种，根据附近骷髅的提示不难得到答案，比如笔者得到的是“七星魔法使”，切换到Windows模式，在控制面板中将输入法设为默认，将口令输入后打开大门。往前打碎石像扳动里面的拉杆降下浮板，乘浮板上高台拿宝箱的甜饼，然后由浮板跳到一侧的柱子上会出现圣诞礼盒，里面装着白金硬币（3）。跳上平台躲避地上的刺球到尽头打怪物，跟着逃跑的怪物追过去，杀掉怪物后扳拉杆打开铁门。往前跳下池子避开地上的激光线，攀上平台进入有大炮的院落，快速跑动并用蓄力攻击先破坏四角的大炮，否则与出现的怪物战斗会很艰难。将怪物杀掉后扳动正中的拉杆开门，破壁到下一院落，先摧毁大炮再打小怪，两侧的墙壁都能钻开，左边的宝箱拿巧克力，右边滚过激光扳拉杆开门。下一院落分别跳到两侧高台扳拉杆，院子正中出现宝箱拿谜之袋，最后到尽头拿留声机，回幽灵之家将留声机交给波库。

斯比纳洞窟：燧石洞窟

道具：衣帽架、强化油、谜之袋、鼻眼镜

洞口被巨石阻住，帕琳的钻头也无能为力，普柯赶来说鼹鼠幽灵能将石壁摧毁，于是动身前往莫古道场搬救兵。在道场与鼹鼠弟弟莫古雷奴说话展开碎石比赛，这时要蓄力攻击摧毁落下的石块，尽量连续摧毁成排的石头。取胜后带着莫古雷奴返回洞窟，但他仍不能破开巨石，于是前往幽灵之家寻找鼹鼠哥哥莫古罗乌帮忙。回到洞窟却没有见到莫古罗乌，原来他在挖洞时迷路了，到拉迪斯喷泉广场找到他，但他仍然没去洞窟。接着往阿斯柏拉湖寻找，气恼的帕琳叫他步行到洞窟，鼹鼠兄弟联手终将阻路的石壁破掉。

进入洞口前先到镇上商店购买防毒面具，最好再改造一下。进洞遇到释放毒气的紫色植物，记得将防毒面具戴上，破开两侧墙壁进去扳拉杆开门。将钻头装配火之部件解决出现的冰怪，在前面有一个投币口，投币的话会出现挑战的敌人，连续赢得6场战斗会出现礼盒，里面有鼻眼镜。不过敌人会越来越强大，要打完全部比赛需消耗3880钱币。往前走杀掉3只小怪，往右跳入水渠找到隐藏宝箱拿强化油。返回平台钻开墙壁找到拉杆，用它落下一排箱子，由箱子跳到上方壁室扳另一只拉杆打开栅门。往



循着水底通道找到一间密室

前是有水池的庭院，先将两只箱子分别压到踏板上，打不断出现的怪物，注意水底有通道进入两个隐藏地点，里面的宝箱放有谜之袋，进入最后的房间拿衣帽架，回到幽灵之家交给皮耶尔，他会驱逐忘却石洞穴和妖精巢穴的迷雾。

斯比纳洞窟：忘却石洞穴

道具：矮脚饭桌、武士钢盔、谜之袋、巧克力

在入口处又遇到蓝猫幽灵莫托洛，他扔下一块木牌逃走了。给钻头装配雷之部件，用它将门口的烛台点燃，往前是迂回上攀的山道，空中有很多蝙蝠投下滚石。滚石要跳跃避开，蝙蝠可使用跳跃攻击清掉，有的石壁可破开不要漏掉。在这幅地图可开启隐藏宝箱，等蝙蝠投落1000块滚石后会在下一场景出现宝箱（等半小时左右），箱中的武士钢盔可使气体、陷阱、滑落等伤害无效，至强宝物。在下个房间左侧墙壁有块石板，上面变化的数字表示蝙蝠投落石块的数量。站到踏板上出现两组箱子，看到前方平台有只宝箱，将一组推到沟里木箱上叠在一起，再跳到底部打碎一只木箱（掌握好力道，避免打碎太多箱子），由箱子跳上平台开宝箱拿谜之袋。另一侧的沟壕同样用箱子跳过去，往前杀掉几只小怪，前面会遇到很多处箱子，要将箱子下面的石壁打碎，使箱子降落才能跳到高处平台上。换上潜水眼镜避开飞鱼的攻击跳到两侧石台上扳拉杆，跳过池塘往前打破墙壁找到秘道，在尽头滚出一颗巨石，快速往回跑，攀巨石跳上平台。换上火之部件杀冰怪，然后用雷之部件点燃烛台，尽头的门被打开，进去拿矮脚饭桌。回到镇上的商店将饭桌交给伊瓦奥，伊瓦奥回到幽灵之家，他会除去万年岩石之湖和大蛇遗弃之路的迷雾。

斯比纳洞窟：万年岩石之湖

道具：命之珠

来到湖泊入口再次见到妖精王子，他说了几句转身离开。将钻头装配雷之部件，头上戴潜水眼镜，接下来是BOSS战。拉希是巨大的鱼精，当它潜入水底时帕琳站到中央圆台上，飞出水面的小鱼可跳跃攻击。当它从水中露出半截身子时由水中石台跳过去接近它，施展必杀技旋转下突击轰击它，等它沉入水中再跳回中央的圆台上，随后它会有几次翻滚攻击，及时跳跃躲避。将拉希打败后拿到命之珠，上前救出最后的绿色小幽灵裘奇。

回到幽灵之家遇到普柯召集幽灵们开会，商量筹募重建房屋需要的花销，帕琳受托找贝库谈谈。来到斯比纳洞窟东北方的公寓找贝库谈话，贝库对赞助的事慨然应允，不过要想办法让他笑笑，将身上的防毒面具戴上，他看到帕琳的怪样子终于笑了出来，但他仍不服气，要帕琳陪他玩



这里的蝙蝠投落1000块石头会出现隐藏的宝箱

游戏，接下来要在一分钟内不断敲从洞里钻出的小鼹鼠，敲够50下算胜利。赢得游戏后回到幽灵之家，贝库说要找鼹鼠兄弟帮忙，连忙回到镇上遇到慌张的大妈，说是花式蛋糕涨价了，于是到蛋糕店找芬谈话，帕琳听不懂她所说的话。在镇子的石阶上找裘奇说话，他也说了些叫人费解的话。回到幽灵之家听鼹鼠兄弟说曾看到自己和碧诺赶往碧曼陀山，可能是有人扮成自己的模样，裘奇和芬才会有奇怪的言行，于是连忙赶往碧曼陀山调查。

碧曼陀山：妖精巢穴

道具：石像、耐久油、强化油、谜之袋×2

建议装备雷之部件和丝带，与普柯对话后沿崎岖的山道上去，遇岔路右转，穿过锯片拿宝箱，在山道尽头找到两根拉杆，用它们开启两道栅门。进入斜坡上的栅门，在山坡上有4块踏板，站到红色踏板上出现3只箱子，将它们分别推到踏板

疯狂赛车

我在疯狂赛车
里面获得了冠军！



3

上打开吊桥的栅门，注意护栏缺口可跳下，在下方平台有隐藏的宝箱。过吊桥遇到炮兵，跳跃避弹砍掉炮手，往前跳过几道深洞，尽头的石壁可破开。跑到上层平台杀蜜蜂，由梯子爬下去杀大群的小怪，跳到远处平台扳拉杆将上层的门开启。来到熔岩地带，注意飞上来的光球，细窄的通道也有陷落的危险。四周的平台都可跳跃过去，墙上有很多可破开的地方，在有宝箱的平台可破墙找到另一只隐藏的宝箱。穿过熔岩地带往前有3门大炮，重点将大炮摧毁再打炮手。最后一道大门要点燃烛台打开，进去拿到石像。回镇上将石像交给伊瓦奥，他会驱散通天阶梯的迷雾。

碧曼陀山：通天阶梯

道具：衣柜、草莓蛋糕、谜之袋、金币

来到通天阶梯遇到打扮与帕琳一模一样的女孩，帕琳正要质询原委，不想她笑着逃走了，临走时还破坏了



推箱子压住踏板开门

升往山顶的缆车，帕琳只好回镇里寻找能修复的幽灵。来到幽灵之家南边的德库实验室，与德库谈话后前去寻找做研究用的零件，到镇里与大叔谈话得到汗臭的零件，顺便学习新必杀技旋转乱舞和巨龙火焰。回实验室将汗臭的零件交给德库，然后玩一个躲避激光线的小游戏，站到中央一直跳不难通过，取胜后德库前往碧曼陀山修好了缆车。乘缆车进入矿洞，乘矿车沿轨道滑行，这里是类似过山车的小游戏，途中要跳跃避开轨道上的石块，空中的蝙蝠也可跳起杀掉，杀死所有蝙蝠会得到金币奖励。往前是雪山区域，在开始右边墙壁里有隐藏的毒花和瓦罐，在雪道上有炮手和冰地，这里要利用跳跃技巧避开攻击，往左边的山梁跳过去找到拉杆，用它来接通右边的吊桥，过吊桥后沿盘旋山道上去，杀掉一群怪物利用缆车跳到对面山峰，再由山道往上跳，如此通过几道山峰后，过一道石梁拿到衣柜。回镇上将衣柜交给石阶处的裘奇，他会回到幽灵之家并驱逐山背之星和喧嚣岩窟的迷雾。

碧曼陀山：山背之星

道具：命之珠

与妖精王子对话后，乘浮板到山顶与最后一个天王对决，他是善于变化的克利姆。建议装备加防的安全帽或加血的吸血帽子，钻头装配雷之部件。战斗中会有两个变身助阵，他们是无敌打不死的，持续跳跃躲避攻击，等真身跑到一旁现出原形放魔法，这时尽快跳到他附近施放必杀技，直至将他杀掉。取胜后拿到命之珠，王子出现扔下几句话便带着碧诺乘坐火箭飞入一座山洞之中，至此四大天王全部除掉了，在追袭妖精王子之前还是先到附近的公园和森林逛逛吧。

碧曼陀公园

道具：冰之部件

来到公园跳到椅子上攀上石阶，用钻头破开石壁拿到冰之部件。它会使水池冻结，这样就不用游泳可步行



在碧曼陀公园寻找冰之部件

了，如果钻头升到4级，用追踪小钻可杀死冰层里的怪鱼。跳到公园的攀登架顶端会得到王冠，戴上它买东西会打折扣。

拉迪斯之森：大蛇遗弃之路

道具：书架、强化油、白金硬币（4）

站口的骷髅要求点燃8座烛台，钻头装配火之部件，站到烛台附近施展必杀技旋转下突击——跳跃中回转



给钻头装配火之部件，使用旋转下突击点燃烛台

一周，然后攻击，这样就可将附近的烛台点燃而不致破碎，如果使用普通攻击会将烛台打坏。进入迷宫多是冰系怪物，用火之部件再加必杀技不难打。往前是一条河，先往左边游过去扳拉杆，然后利用空中的怪物连续跳跃攻击飞过河道，在尽头的祭坛上扳动另一支拉杆打开河对岸的栅门。过河杀掉花妖，往前有两条岔路，左边是死路，走右侧的路找到一口水井，跳到篝火旁的树桩上出现礼盒，拿到白金硬币（4）。戴潜水眼镜跳到井底，由石阶跳上去钻开墙壁找到秘道，由梯子爬到外面扳拉杆打开前方的栅门。往前杀树妖，跑到迷宫尽头拿书柜。回到幽灵之家将书柜交给波库，他会消除蝙蝠躲藏的家的迷雾。

拉迪斯之森：蝙蝠躲藏的家

道具：金鱼缸、白金硬币（5）

开门的条件是屏幕上蓝星的数值为1，或花掉5000钱币。往前站到红色踏板上出现一堆箱子，利用它们跳到上方平台，将顶部箱子拖到踏板开栅门。往前有一条河，打碎瀑布后的石壁找到拉杆开门，站到附近的树桩上出现礼盒，拿到白金硬币（5）。往前遇到一排激光，用蓄

力攻击破坏两端的发射装置再杀小怪。最后与一个小BOSS对决，杀完他跳入地上的小洞进入末端拿金鱼缸。回到幽灵之家将鱼缸交给伊瓦奥，他会驱除火山通道的迷雾。

斯比纳洞窟：喧嚣岩窟

道具：伞架、白金硬币（6）、草莓蛋糕

与门口的骷髅交谈，要使他高兴才能开门，到实验室找德库索要封印幽灵能量的魔法壶，到幽灵之家将任一幽灵的能量吸入壶里，然后回来找骷髅，将壶放到地上打碎释放幽灵，之后大门便会打开。以后可用魔法壶吸取幽灵助战，不同的幽灵会施展不同的攻击招式。打破石壁进迷宫，躲过地上的机关到转角处，连续破碎石壁会释放巨石球，它会滚到坑里形成阶梯，滚出石球的地方可找到宝箱。往前遇到滚球，用钻头蓄力攻击打碎球体，然后打里面躲藏的敌人。来到有水池的房间，由空中陆续出现的石台跳上去，跳到对面平台扳拉杆开门，注意右边有一块石台要跳上去，下面出现的礼盒里有白金硬币（6）。装备防毒面具往前杀毒花和小怪，然后给钻头装配雷之部件点燃4个烛台开门。下个房间破开右壁找到门，往左边高台朝空中怪物使用跳跃攻击飞上去，用拉杆开门。最后是峭壁坡道，敌人都需要钻掉铠甲。注意方向，防止坠落悬崖。空中的怪物要用跳跃连续攻击，方向不对也会掉下去。进入最后的门拿到伞架，回幽灵之家将伞架交给裘奇，他会驱逐暗黑空洞的迷雾。

斯比纳洞窟：暗黑空洞

道具：汽车模型、白金硬币（7）、谜之袋×3

进入大门需按骷髅的审美观来打扮，搭配日常服+潜水镜或睡衣+睡帽可开门。给钻头装配冰之部件，戴上防毒面具，往前杀小怪和毒花，用火之部件将坚冰融化，潜入水中找到两个隐藏的房间，拿宝箱的谜之袋，站到另一房间的角落从出现的礼盒拿到白金硬币（7）。穿过激光线往右跳入水渠破壁拿宝箱里的谜之袋，跳上平台拖动箱子压住两块踏板开门。往前有衣服的自动贩卖机，拿到王冠再来买。往前避开机关杀怪，破开石头找到拉杆开门，先不着急进去，装备防毒面具破两侧石壁杀毒花，有只宝箱藏在石块里，破石拿到谜之袋，进入房间拿汽车模型。回幽灵之家将汽车模型交给裘奇，他会打开前往莫托洛体育场的通道，收集满11个白金硬币可找莫托洛购置第4个钻头槽。

亚哥普大空洞：水晶之路

道具：鸭子、假发、草莓蛋糕、耐久油、强化油、谜之袋

大空洞是妖精的大本营，由于陷阱太多建议购买丝带并改造后再去。与普柯对话后到门口，钻头装配冰之部件将烛火熄灭，往前有左火右冰两条路，先扳正中拉杆进入火路，用火路里的拉杆移来浮板，将箱子推上去，用浮板将箱子搬到门里。再到冰路钻破拉杆后的墙，贴平台边缘找到隐藏的浮板，乘它找到宝箱，扳动冰路



钻开墙壁发现隐藏的浮板

的拉杆移来浮板，乘它进入门里，将箱子推到踏板上开门，往前杀炮手和小怪拿宝箱的谜之袋。往前有箱子的平台用雷之部件点燃4只烛台，墙上会出现两块移动的浮板，利用它们跳到上层平台，往前利用很多的浮板移动到不同的平台，跳到出口杀光敌人会自动开门，注意一侧石台站上去会出浮现石道，走到远处圆台拿宝箱里的假发。最后的场景是个小迷宫，跳到那只乌龟背上往前走，它会压开踏板打开大门，到最后的房间拿到鸭子。将鸭子交给裘奇，他会驱逐蓝宝石的界限和巨龙背脊的迷雾。

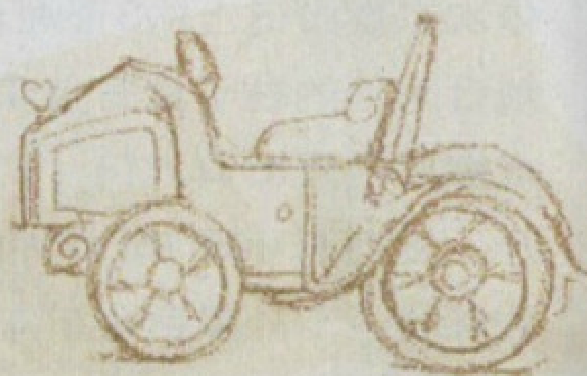
疯狂赛车

疯狂赛车
原画收藏









碧曼陀山：巨龙背脊

道具：组合音响、白金硬币（8）、强化油、金币

与门口的骷髅对话出现箱子，将箱子推到骷髅身前，由箱子跳到他的头顶便可打开大门。给钻头装配冰之部件，杀掉几只小怪沿盘旋山道下行，要到达



利用空中的怪物连续跳跃攻击飞到对面山峰

前面山峰就要利用连续的跳跃攻击打空中蝙蝠飞过去。由峰顶跳落底端，注意一侧有气流升上来，跳到下面的底层石阶出现礼盒，拿到白金硬币（8）。往前过石梁到另一座山顶，沿山道走会有塌陷的地方，发生晃动时快速跳过去，杀掉扔炸弹的家伙，由空中浮现的石台跑到下一座山峰，来到满是蜿蜒山道的区域。先解决掉冰道上的炸弹怪，跑到一侧平台扳拉杆接通吊桥，空中的怪物要引到平台上杀。往前换上火之部件，依次点燃山道上的3个烛台，注意第3个烛台附近的柱子后有宝箱。将全部烛台点燃后打开出口大门，门右的石壁可钻开，里面有小BOSS级的怪物，有兴趣的挑战一下。最后坐矿车滑行，解决掉所有空中蝙蝠可获金币，到最后房间拿组合音响。回幽灵之家将音响交给波库，他会驱逐天堂地狱山的迷雾。

碧曼陀山：天堂地狱山

道具：高级书架、白金硬币（9）、喑者之面、耐久油、强化油、巧克力、谜之袋×2

乘电梯下去，用拉杆再将电梯升上去，站到电梯下面的坑里出现礼盒，拿到白金硬币（9）。往前与骷髅说话，表演任何一个必杀技即可开门。装备冰之部件和防毒面具，杀小怪破石壁进入熔岩地带，跳到对面平台破壁找到拉杆，用它打开出口的门，跳到周围的平台找宝物，有一只冻在冰柱里需要用火融化。往前挖土旁的石壁里有隐藏的宝箱，下方的石台上也有，拿完宝物由山道下去找拉杆，用它移出浮板升至空中平台拿到面具，它是无上的至宝，戴上会持续恢复钻头槽，施展华丽的巨龙火焰也变得很容易了。沿斜坡下去，跳到左侧的石台攀至柱顶，由此越过沟壕飞至前方平台，接着有一处深洞要利用上升的气流飞到对面，往前杀掉3名炮手，使用连续跳跃攻击飞落底层平台，杀完怪物破坏石块找出口，到最后房间拿高级书柜。回幽灵之家将书柜交给皮耶尔，他会开启紫水晶大道。

亚哥普大空洞：蓝宝石的界限

道具：梧桐木衣柜、谜之袋、草莓蛋糕

蓝猫幽灵莫托洛与妖精王子展开激战，当帕琳赶至时两人不约而同地跑开。装备上毒气面具进山洞杀毒花，往前有3处洞壁可打破，出现左火右冰两条通道，跑到火通道平台点燃烛台打开冰通道的门，进入冰通道，往前杀掉几只怪出现两个浮板，用它们跳到高处平台扳拉杆开门。下一场景高处共有3处高



站到电梯底部的坑里会出现礼盒

台，由起初的平台跳上空中浮板，蓄力破坏柱子中的水晶，倒下的石柱会搭成桥梁，将3处平台的烛火熄灭打开出口的门。注意下面有很多的炮台，有一处通道的宝箱拿法较难，先将炮的护甲破掉，使用挑空攻击将敌人挑到空中，然后跳跃攻击将敌人当作踏板跳上通道拿宝箱中的谜之袋。到最后房间拿到梧桐木衣柜，回幽灵之家交给伊瓦奥，他会驱逐红宝石墓地的迷雾。

亚哥普大空洞：试龙之路

道具：命之珠

和普柯来到试龙之路，普柯暗中将前方的路封锁住，并说要开启机关才能前行。帕琳于是蓄力用钻头给四周的石柱注入能量，不想将祭坛中央的水晶粉碎了，这时莫托洛惊慌地赶来，说多伦卡巨龙即将复活。此时普柯表明真正的身份，原来他才是真正的妖精王子，他所做的一切便是让勇者后代的帕琳解除巨龙的封印。此时建议给钻头装配雷之部件，然后追上王子和石兽展开决斗。首先打下面的石兽，走到近前不断用必杀轰击，等出现石墙再蓄力破掉防御层，当石拳夹击时迅速逃开。解决掉石兽再打王子，这时要用几种必杀技，距离较远或飞上空中时使用导弹飞腿或巨龙火焰，当王子冲到近前时使用龙卷风和旋转乱舞，当王子不断射击激光和导弹时要快速跑动躲避。决斗取胜拿到命之珠，妖精王子召唤出沉睡的多伦卡巨龙，不想巨龙飞出来将妖精王子给吃掉了，两者融合后飞入最后的巨型蘑菇。

亚哥普大空洞：红宝石墓地

道具：秘传之书、草莓蛋糕、白金硬币（10）、谜之袋×2

开门的方法是指出与众不同的骷髅，输入"斯比纳洞窟"便可开启，如果输入法有问题，可选择给5000块贿赂他。往前是布满机关的场景，先将4根石柱打倒，跳到左边平台踩红色踏板，另一平台出现箱子。再跳到对面平台站到黄色传送点到下方通道，将箱子推到下面，跳到底层将箱子拖到踏板上打开出口的门。在离开前记得拿宝物，站到下层有滚球的场

景一个角落出现礼盒，拿白金硬币（10）。高处平台的宝箱要用挑空攻击打怪物，借助他们跳上去拿宝箱的谜之袋。往前箱子上的宝箱仍要借助敌人才能跳上去，进入山洞有几处石壁可破开，里面的平台有3个拉杆，将之扳到同一方向打开出口的门，往前杀一群小怪到最后房间拿到秘传之书，到幽灵之家交给伊瓦奥，他会开启紫水晶大道。

亚哥普大空洞：紫水晶大道

道具：玩具熊、白金硬币（11）、草莓蛋糕×2、耐久油、强化油、谜之袋

先让怪物打掉点血，走到骷髅面前吃草莓蛋糕给他看，入口大门即可开启。进迷宫用火之部件将里面的5个烛台全部点燃开门，下一场景站到浮板飘到前方平台，用雷之部件将烛台点燃，有几道浮板被激活，换乘浮板继续往其它平台激活浮板，最后攀上高台扳拉杆打开大门。下一场景遇到3批敌人，都有厚重的护甲，用蓄力攻击破甲再使用必杀群攻。往前有冰火两条路，进入火通道站到一格子里会出现礼盒，从中拿到白金硬币（11）。到冰通道钻破边沿的石头发现隐藏的浮板，乘它可往远处的平台拿两只宝箱。往前有14个拉杆，将它们全部扳到同一方向出现隐藏的宝箱，最后到房间拿玩具熊，回幽灵之前交给袭奇，他会驱逐忘却深渊的迷雾。

忘却深渊

宝物：耐久油×2、强化油×2、草莓蛋糕×2

本关面对的是游戏中的最强BOSS，建议将装备改造至3～4级再挑战。沿山道进入沉重的大门，前面是熔浆池，沿龙骨走下去会发生断裂，快速跑过去。走到左右两爪处，等熔浆沉降时走到两侧石台拿礼盒，然后返回龙脊，穿过颅骨进山道。接下来要与黑豆决战，他有3个分身，只有打中真身才会减血——有锁定红色光圈的便是真身。每混战一段时间，3个分身会绕着中心疾走，随后会发动震撼全场的风暴袭击，这时空中会出现蝙蝠，要把握时间利用跳跃攻击飞到空中躲避地面的轰炸，等轰炸结束跌落场中继续与黑豆搏杀，直至将黑豆打败为止。



巨型蘑菇

这里是最终的战斗，巨型蘑菇是昔日人类勇者和幽灵战士与多伦卡巨龙战斗过的地方。开始在移动的圆台上不断游走，躲避来自空中巨龙的攻击，帕琳吸引巨龙注意力的同时，莫托洛和四大天王会控制激光炮朝巨龙开火，打中巨龙3次它会坠落下去，不想四大天王笨拙地连帕琳也打掉下去。巨龙一口气将所有的幽灵、四大天王及莫托洛都吞了下去，并戴上5件护甲装备朝帕琳发动攻击。在巨龙腾飞或奔走时四处游走，等它蹲下不动时使用蓄力攻击破坏护甲，破掉三四件即可。跑近使用必杀技来打，或者用跳跃攻击打没有护甲的部位，将巨龙的血打掉七成时它还会重新穿戴护甲，需要重复前面的动作继续打击它。将巨龙打败后解除掉它身上的封印，普柯说出向人类报复的原因，帕琳最后向他伸出了友谊之手，幽灵和妖精族和平相处，一起建造快乐的家园。

如果在最终战之前没有打开前往莫托洛之家的通道，那么游戏的结局并不完全，不能开启二周目。如果在最终战之前打开莫托洛之家的通道，则在游戏尾部普柯会提示帕琳去见英雄寂寞的莫托洛，得知幽灵之家和小镇的通道在慢慢消失，帕琳只好永远地离开幽灵之家和朋友们。回到镇上大妈向帕琳介绍新来的黄发女孩波班，存档后追加更多的难度等级，开启二周目，新的挑战在等着你。P

鬼武者3 恶魔围攻



■贵州 yago（本刊特约作者）

精品 总评 8.2

制作	CAPCOM
发行	CAPCOM
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文/中文
环境	Windows2000/XP

文化包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：8.5　创新：7.5　剧情：8.0

配置要求
CPU：PentiumⅢ1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：2GB

卡普空（CAPCOM）公司一直是电视游戏界的重量级大腕，他们以日本战国时代为背景开发的魔幻动作游戏《鬼武者》系列深受玩家喜爱。该系列游戏格斗技设定几近完美，注重时机的一闪秒杀系统更是为战斗增添了无穷魅力。金城武扮演的主人公明智左马介具有空前的人气号召力，本作中复出的他将与法国影星让·雷诺扮演的巴黎特警杰克穿梭于不同时空，为阻止魔王织田信长的邪恶阴谋而战斗！

该游戏最初于2004年推出PS2版，2005年12月移植到PC平台。

鬼武之书（故事篇）

天正十年（公元1582年），日本战国时代。九年前被柳生十兵卫打败的织田信长再度以幻魔王的身份重返人间，他带领妖魔大军乘坐的幻魔战车遭到蒙面忍者偷袭，激战中被摘掉面罩的忍者原来就是明智左马介。左马介干掉信长手下幻魔大将加鲁根多，同时炸毁幻魔战车后顺利撤退。信长只得驻军本能寺，而意图铲除邪恶的明智光秀正好率兵突袭本能寺，匆匆赶到的左马介换上衣甲后也紧随杀入寺中。乱军中攻入寺庙本堂后左马介找到了织田信长，信长

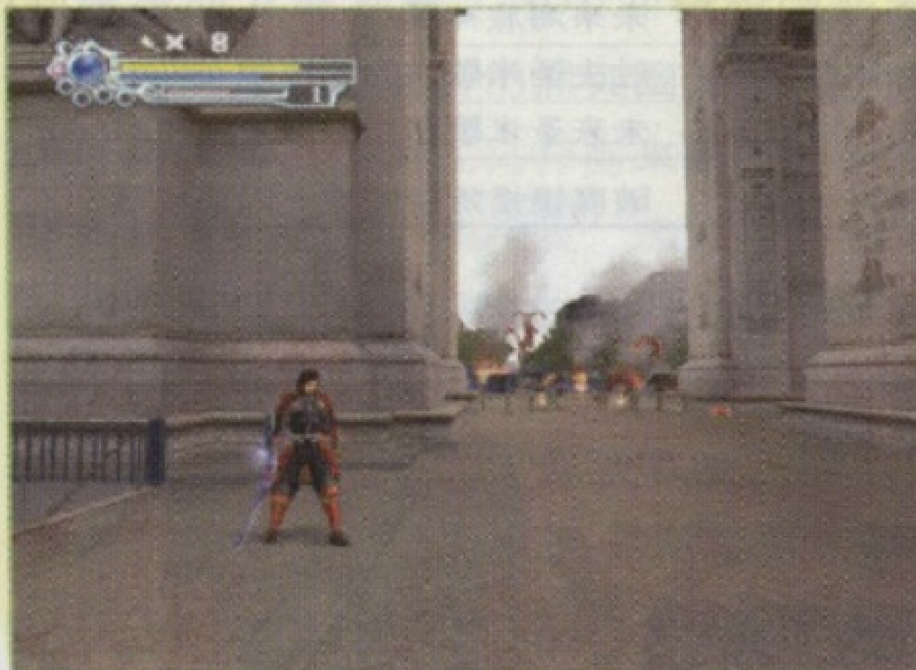
手下侍童森兰丸抢先迎击，左马介将其闪杀后却遭到信长雷霆一击，眼看就要死于信长刀下的左马介却被地板上突然出现的时空黑洞吸走。

公元2004年5月8日，法国巴黎。生活在宁静中的巴黎市民突遭从天而降的幻魔大军袭击，法国对外安全保障管理



杰克与菲利普被幻魔包围

局（DGSE）第29分局特工杰克·布朗正与儿子亨利电话交谈时接到紧急任务召唤。凯旋门下，杰克的同事菲利普等人面对可怕的幻魔怪物束手无策，危急时刻杰克飞车赶到解围，但越来越多的幻魔面对现代武器的扫射并不畏惧，眼看千钧一发之时从时空洞中来到现代巴黎的明智左马介突然现身斩杀幻魔。杰克与左马介因语言不通无法交流，突然地面再次出现时空黑洞把杰克和菲利普一



左马介在凯旋门

同传到了日本战国时代。左马介正迷惑于这座陌生的城市时却看到凯旋门上出现了幻魔科学家基路迪士詹，这个助纣为虐的恶棍可是他的老熟人。正打算上前询问，眼前却来了杰克的恋人——同为DGSE特工的美女米切尔。米切尔与特工们进入凯旋门内部后遭到幻魔袭击全军覆没，多亏左马介出手救美她才得以侥幸生还。左马介探索凯旋门楼顶找到基路迪士詹，这才得知信长幻魔大军企图将黑手伸到这500年后的未来世界。

另一方面，杰克来到日本战国时代后，菲利普伤重不治，杰克却遇到鬼之尊者受赐鬼力笼手，还获得通晓各种语言并能穿越时空的天狗族小精灵阿儿，他在比叡山废墟外遇到了这个时代的左马介，两人在阿儿协助下得以沟通。杰克希望返回自己的世界，但为达到这个目的他必须与左马介一道铲除扰乱时空的幻魔怪物。而处于现代世界的左马介也与米切尔和亨利结成伙伴冒险，穿越时空的阿儿为他解决了语言不通的障碍，于是两拨人马就在古代日本和现代法国这两个时空中为粉碎幻魔的阴谋而战斗。虽然相隔500年，但杰克和左马介的行动都能对彼此的时空产生互动影响，例如当左马介无法开启迷宫机关时可让阿儿穿越时空向杰克求助或传递关键道具，杰克只需在同一地点小施手脚，500年后左马介面对的机关大门就会自动开启。

经过一系列战斗后两位鬼武者击败了信长手下诸多魔将，忠直豪爽的德川家武士本多平八郎忠胜也屡次为他们提供帮助，最后杰克与古代版左马介在本能寺挑战信长。杰克继左马介之后击败信长，但就在他使用时空机返回现代世界时，信长复活出手偷袭并杀害了古代版左马介，左马介临死前告诉杰克向现代世界里的自己求救。现代世界中的左马介闻讯后借助时空传送返回本能寺复仇，尽管信长化身为无比强悍的幻魔王本态，但左马介也变为手持鬼武者真剑的真鬼武者，轰轰烈烈的正邪大战最终以信长的灭亡而告终，鬼武者三部曲的故事到此终于划上了一个圆满的句号。

鬼武之键（操作篇）

《鬼武者3》PC版的键位设置比较怪异，以下是游戏默认键位设置说明，玩家可根据需要自行更改，推荐使用手柄进行游戏较好。

上键/W/数字键盘8：向画面内侧移动

下键/S/数字键盘5：向画面外侧移动

左键/A/数字键盘4：向画面左侧移动

右键/D/数字键盘6：向画面右侧移动

K/Esc/退格/数字键盘3：吸魂或取消动作



2/J：攻击
3/P/数字键盘1：暂停或退出游戏
4/L/数字键盘2：施放战术壳特技
5/Ctrl/数字键盘1：构姿态/锁定敌人
6/N：变身为鬼武者
7/O/*：主角180度转身
8/I：防御姿态
9/M/数字键盘/：按住不放开启地图
0/空格/F1/数字键盘+：开道具管理菜单
U/回车/数字键盘回车：调查或使用
Shift/数字键盘0：切换视角

鬼武之心（心得篇）

1.明智左马介、杰克和米切尔在消灭幻魔后都可吸取飞散的魂魄，魂魄有红、蓝、黄、紫四种颜色，积攒的红色魂魄可在破魔镜处用于强化武器防具，蓝色魂魄吸收后可直接恢复主角鬼力，黄色魂魄吸收后可直接恢复主角的体力，紫色魂魄集齐五个后按下变身热键主角即可发动真鬼武者变身，集齐五紫魂情况下如体力降为零时主角也能自动变身为鬼武者，玩家可把它当作救命绝招用。真鬼武者模式下主角攻击力暴涨，限定时间过后将变回普通模式。画面左上角有五个指示灯显示玩家目前积攒的紫色魂魄数。

2.“构姿态”相当于出击前的瞄准锁定动作，处在此姿态下主角可始终面向敌人，如果配合方向键还能快速前后左右闪动。实战中快速闪避对方攻击或绕到敌人身后实施攻击都离不开“构姿态”。“构姿态”下无法格挡敌人攻击，这就要求玩家必须眼明手快，在敌人进攻时切换到防御姿态格挡。按住攻击键不放片刻后主角手上武器会出现蓄力光环，此时绕到敌人背后斩杀即为“溜斩”。“溜斩”也叫“旋转斩”。手上武器级别较高后可多次旋转斩杀敌人。

3.操纵杰克时画面上如有绿色鬼萤出现按Ctrl和回车键即可射出长鞭挂住鬼萤实施跳跃动作，这个热键组合对于左马介则为拉弓射箭。

4.使用阿儿开启天狗宝箱时要达成两个条件———是画面内有天狗宝箱，二是带阿儿尽量靠近宝箱，她会说话提示，此时按回车键阿儿会自动飞过去打开宝箱取来道具。

5.《鬼武者》系列的最大魅力是众多的一闪攻击模式。首先是“一闪”，即在敌人攻击触及主角的瞬间按攻击键将对方秒杀；“弹一闪”是在敌人攻击瞬间按防御键，将对方弹开的同时立刻按攻击键也能以极酷姿态将敌秒杀；“连闪”是在成功发动“一闪”后趁闪斩光芒尚未消失时连续狂按攻击键，如果周围还有更多敌人就能循环出现多次“一闪”，瞬间可打翻一片敌人；“十连斩”是在“构姿态”下按住向画面内侧移动的方向键，然后再按攻击键，击中敌人后保持一定频率继续按攻击键，最多可实现10次连击，此过程中如遭敌人攻击，连击可能会被破坏。各种特殊攻击模式都需先拿到相应鬼武道书后才能使用，战斗中如果成功使用它们可从敌人身上获得更多数量的魂魄。左马介、杰克甚至米切尔都能实现闪斩攻击。

6.各种闪斩模式虽然威猛无比，键位说起来也很简单，但真要临阵对敌时轻松使出绝非易事，玩家需要对各种幻魔的攻击规律了如指掌，在对方攻击的刹那准确按键，早了晚了都不灵，没有人敢保证自己能百分之百使出闪斩，大多数时候这样的耍酷更像是赌命。有意此道的玩家可在破魔镜处进行修炼，这里可接受各特殊攻击模式的上中下三种不同难度测试，通过三难度测试后可获得道具奖励，反复在此修炼数百场后玩家应该对发动闪斩有一定心得。破魔镜还提供存盘和强化装备功能。

7.阿儿的羽织装效果及出处

羽织装	所需木灵	装备效果	取得地点
青羽织	2木灵	提高吸魂速度	比叡山前旧屋废墟中
赤羽织	2木灵	增加红魂数量	下水道第二动力附近
绿羽织	4木灵	吸魂同时吸取敌人体力	巴黎圣母院大厅中
白羽织	4木灵	静立不动时自动恢复体力	堺町虎屋后门
黄羽织	5木灵	每次攻击都会出魂	未来海底神殿
橙羽织	6木灵	一闪时显示敌人的体力	过去圣米歇尔山修道院
紫羽织	6木灵	降低鬼力消耗速度	未来圣米歇尔山幻魔空间中
黑羽织	7木灵	消耗体力将攻击变为一闪	破魔镜修炼中完成一闪课目

8.谜题宝箱解法：游戏中总共会出现15个推方块的谜题宝箱，触动宝箱可看到少则九个多则16个方块组成的谜题，玩家需推动组成图案的方块将左右两侧闪光点连通即可开启宝箱取得里面的道具。现将图案方块按从左至

宝箱位置	解法	宝物
凯旋门资料展览室	1-4-7	力石
琉璃堂前	1-4-5-8	力石
下水道一区密码锁门后	3-7-6-5-1	鬼石
堺町大街旁边的沙滩	6-5-8-9-6	鬼石
堺町港口内土藏空的	5-4-1-2-5-6	力石
南蛮船甲板岸望台	1-5-6-7-11	力石
南蛮船操舵室	1-2-3-7-6-2	替身木札
巴黎圣母院斩首回廊	7-6-10-11-12-8	鬼石
巴黎圣母院断胴回廊	8-12-11-10-6	替身像
过去海底神殿船着场上层	9-10-11-7-6	鬼石
未来海底神殿接见之间	14-10-11-7-6-5	力石
布伦动物园研究室	12-8-7-6-10	鬼石
圣米歇尔山太阳门闸后	7-3-2-6-10	力石
安土城屋顶	2-3-7-11-15	鬼石
巴黎铁塔第一升降机前	3-4-8-7-11-10	鬼石



右由上而下顺序给予数字标号，玩家按数字推动相应方块即可开启宝箱。

鬼武之路（流程篇）

□本能寺

供左马介小试身手的初级关卡，此处



左马介在本能寺本堂大门前发动武器属性攻击

可放手使用战术壳技能，还可尝试一下一闪技和鬼武者变身的效果，进入中庭后左侧可拿到本能寺地图，楼梯上有药草。进入寺庙本堂将与森兰丸决斗，普通攻击无法伤害他，使用一闪三次即可胜出。随后信长出手击败左马介，后者被突然出现时空黑洞传走。

□凯旋门

幻魔入侵的大乱中杰克驾驶摩托车赶到增援战友菲利普，手中冲锋枪弹药无限，扫倒几只幻魔后仍然突围无望。小巷中破魔镜旁出现的左马介前来解围，两人正因语言不通互不知所云，杰克与菲利普被时空洞传走。左马介一路斩杀幻魔探索凯旋门，地下通道中的铁栅栏门可砍碎箱子后进入，上地面后搜寻附近可得到定角之矢、凯旋门地图和伤药。对凯旋门下的三座火坛按使用键可打开地下密室，进入后获武器“天双刃”。出来与米切尔相见，救下她后进凯旋门高层探索，初战后拾取地面的钥匙，杀到顶层用钥匙开门来到天台迎战基路迪士詹新创造的幻魔机械怪。

□比叡山

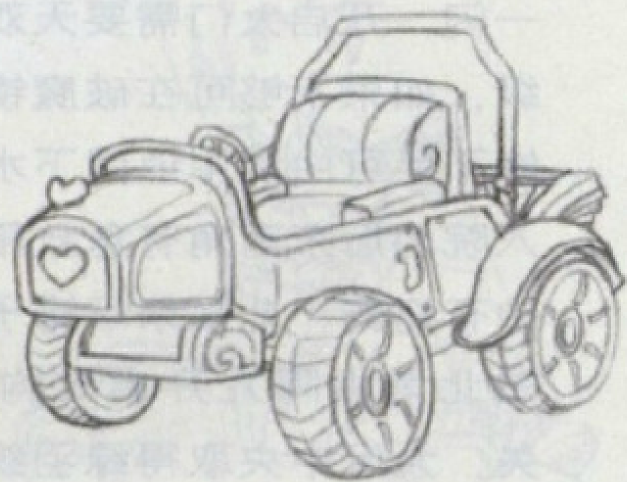
来到古代日本的杰克得鬼尊者相助获装备魔鞭的鬼力笼手，消灭铁锤幻魔后与尊者交谈又得天狗族小精灵阿儿作宠物。与古代版左马介相遇后结成同伴，废墟中有箱子可得到鬼武道书鬼缚、草药、木灵和阿儿用的“青羽织”，注意右边房后还有天狗宝箱，将阿儿带近会有提示，此时连按确定键即可让阿儿上前开启宝箱拿到药草。相轮塔前发现塔上有凹槽，杰克与左马介分头寻找线索。杰克在山崖处获得鬼萤之书，利用长鞭挂住飞悬空中的鬼萤荡到对面木架，获得四方施铜镜和比叡山地图后原路返回，在相轮塔前使用铜镜得到新武器炎蛇剑，用此剑砍开塔边怪草后拿到山门钥匙，回到山脚下借助鬼萤跃上屋顶拿取鬼石。回山顶砍开挡路乱草，在山门处使用钥匙进入琉璃堂，利用鬼萤反复跳跃取得作战指令之书、木灵、丸药等道具，最后由杰克迎战森兰丸带来的巨盾幻魔，与其作战注意保持距离伺机而动。

□下水道

巴黎这边左马介也遇到了穿越时空而来的阿儿。先与米切尔前去救援同伴，在尸体旁拾取下水道钥匙，在凯旋门下层通道走到红灯门前使用钥匙开门进入。控制室里可打开电源开关，吊桥旁宝箱中有下水道地图。西北方宝箱中是伤药，路尽头有赤羽织，上梯子后可获得鬼武道书溜斩。利用作业员备忘录中的记述以数字314开启密码门，进门砍断铁链推动后巨球开路，尽快赶到米切尔队友处可获小钥匙一把，用它可开启之前锁住的门，入内取得力石。

□堺之町

来到堺町的杰克砸烂商店门前的虎头像可获木灵，再砸旁边瓶子可放出鬼萤，由此跳到沙滩可开启谜题宝箱。一路见东西就狂砸，向店主打听消息后被驱赶，但街上小孩显然知晓内情，先去西瓜商人处用手表换西瓜，用西瓜贿赂小孩后即可借助升起的鬼萤跳到虎屋顶上，窃听店主与工人对话后在附近拾得锻冶屋钥匙，后门外宝箱中还有白羽织。锻冶屋外宝箱中有鬼武道书缚战术，用钥匙开门入内后在发蓝光处调查可获得雷闪枪。在码头旁与本多平八郎忠胜大战，之后借助阿儿从现代时空亨



利处拿回摩托车钥匙，杰克驾摩托飞车上船。画像后面宝箱里隐藏有小鬼，打败它后得到操舵室钥匙。进入操舵室获取替身木札，离开后大船居然潜入海底深处。

□巴黎圣母院

左马介从阿儿那里获悉杰克进展后前往巴黎圣母院调查，广场垃圾桶


左马介天双刃练到MAX级别

里有木灵，圣母院门前有鬼武道书弹一闪，开启大门需要天双刃升到第二级，如果不够可在破魔镜中修炼，魂魄不足可由洞中返回下水道吸魂。进入院内后东南角有急救箱，西北宝箱中有伤药，北面祭坛罐子内有木灵，东北角由阿儿开启天狗宝箱得到冰矢，大厅中央取得绿羽织。祭坛附近将壶打破发现红色按钮，按它开启秘道，斩首回廊中用弓箭射下悬挂的袋子得到木灵和药草，避开旋转刀抵达回廊尽头，拨动骷髅开关后杀入冥界廊，打碎雕像发光部分得到暗吸符，左侧尽头宝箱中有暗吸之书，门前宝箱中有寺院地图。返回教堂大厅，按照亮灯数目的顺序走到雕像前用吸魂方式吸走黑雾，女神雕像康复后在左边石像那里获得新武器空牙刃。回冥界廊用空牙刃开启封印门，搜索获得绳梯和替身像，在西北悬壁处使用绳梯下面宝箱里有金骷髅头，它可打开破魔镜旁的门。找到基路迪士詹后，这家伙召唤一对强力幻魔出战，打败它们后左马介也登上时空传送机继续追踪基路迪士詹，注意地面上有时空研究书，杂物堆里的天狗宝箱中也有雷之矢。

□海底神殿

左马介来到海底神殿，附近那艘巨船就是杰克搭乘的南蛮船，船尾拿到鬼药后进入水底之间，破魔镜旁有时空传送装置。调查黄色火台获得黄龙之盘，经传送器转给杰克后放回原处，进入飞行机关研究室拿取鬼武道书一闪，宝箱里有古石盘和时空研究书，从升降梯上去后获得海底神殿地图。把古石盘放入书架，完成4×5+3+1−2=22的公式开启秘道，秘道左侧通向幻魔空间，右侧宝箱中的鬼萤可使杰克登高获取鬼玄武之书、丸药和龙之左角。把龙之左角放在龙头雕像上可降低水位，杰克返回水底之间切换为左马介。左马介到飞行机关研究室拿到青龙之盘，随后迎战初步改造为幻魔的森兰丸，击败他后将青龙之盘传给杰克。杰克将其放上蓝色火台开启通向水流廊的门，在动力室祭坛附近调查找到新武器冰碎球，用它解开动力机关处的封印门，之后转回到左马介这里。左马介要赶在玻璃破碎前冲入门内，拾取鬼武道书连锁


海底神殿的探索

一闪，上楼从箱子中取得龙之右角，插入水流廊门边的龙头后抽低水位，进入动力机关内部找到鬼萤之羽根转交给杰克。杰克回到动力机关内部用鬼萤之羽根使地上鬼萤飞起，荡到对面后取走动力结晶转交给左马介。左马介将门前黑雾吸走，然后进入动力室装上动力结晶，小心避开疯狂转动的机器下到仓库中取得地轰斧。用地轰斧解开红色封印门后得到黄羽织和赤龙之盘。杰克拿到赤龙之盘后在红色火台处使用进入赤龙之门与双头幻魔兽决战，胜利后杰克乘坐幻魔列车离开，而未来世界这边的左马介却遭到森兰丸袭击被擒。

□布伦动物园

亨利感应到左马介发生危险独自前往救助，米切尔追到巴黎圣母院在门外宝箱中获得吸魂手镯，在下水道军械箱里可取得10枚手雷。教堂内有时空传送器的房间中阅读报告书并遇到阿儿，米切尔推断亨利可能去了布伦动物园，来到动物园一路射杀幻魔，在4个拉杆处拉下左中和右侧的开关取得观光船钥匙和SPS15R型榴弹发射器。乘坐观光船驶向研究大楼，在地下室里按红色开关救出受困的左马介和亨利，随后米切尔和亨利被基路迪士詹捉走。左马介拾取地上的吸魂手镯后乘船返回动物园，用2级空牙刃开启封印门拿到研究大楼钥匙，打开秘门消灭幻魔后取得鬼武道书十连斩，最后进入手术室与基路迪士詹算账。

□圣米歇尔山

根据线索指引左马介来到圣米歇尔山的幻魔据点，从地上拾取阑丸之觉书并由垃圾桶中得到木灵后，游戏主角切换为乘坐幻魔列车抵达此处的杰克。山下杰克与平八再次相遇，但平八似乎是迫不得已向他出手，战斗结束后在火车头处借助鬼萤跳到高台上，用炎蛇剑点燃花园的四根火炬得到大门钥匙，将钥匙通转给左马介。左马介用钥匙开门后取得圣米歇尔山地图以及太阳之纹，在铁栅栏门前使用太阳之纹开门，取得赤目石后转交给杰克，由杰克到修道院中羊头雕像处依照太阳、星星、月亮的顺序走过三遍后将石阶升起。接着回传送点转为左马介沿升起的石阶进入凯旋门，在顶部拿到赤之钥匙。杰克拿到钥匙后打开秘门，随后平八出现给予三角之钥匙。拯救奴隶后在藏有鬼萤的木箱上面可取得橙羽织。到幻魔车站仓库内救出大批奴隶并取得幻魔植物之苗，将花苗种在绿色植物旁。左马介借助生长的植物往下爬到幻魔车站，在仓库里得到铁之齿轮等道具。将铁

之齿轮转给杰克，杰克把齿轮放入铁门左侧雕像处，再拉动开关开启铁门进入修道院，道路尽头杰克突然受困毒气陷阱。亨利心灵感应到父亲面临危机，于是与米切尔一同前往圣米歇尔山营救，先从门前拿到吸魂手镯，然后又从箱子里获得SPS15G，在修道院里很快遇到左马介。左马介抵达底层后亨利迅速将密码破解并以心灵感应告知杰克，杰克必须在限定时间内根据亨利的演示准确输入五组代表密码的键位才能脱困。最后左马介再度大战双头幻魔，幻魔据点所在的米歇尔山发生惊天爆炸，杰克以长鞭挂住升空的幻魔城堡一同飞到日本琵琶湖。


左马介化身真鬼武者与织田信长决战

□琵琶湖

左马介与平八在阿儿指引下找到了杰克，三人合谋攻陷安土城。平八潜回城中担任卧底，杰克与左马介结伴前进，两人跃过危险的冰山登陆守岛，进大门后突然落下的铁栅把左马介留在了外面，于是两人又只能分头行动。杰克要借助不同颜色的鬼萤才能开启不同颜色的铁栅栏门，门开之后还必须迅速通过，最后穿过墙上字画来到有雕像的房间获得鬼军珠。

□安土城

左马介赶来发动鬼军珠召唤大批鬼军进攻安土城，连闯三道城门后杀入天守阁，途中可见到平八追击森兰丸，获取安土城地图和鬼药等道具后杰克会遇到以前的手下败将巨盾幻魔，再次将其击退后上到最高层挑战幻魔女王比卡当娜，这位女BOSS回避能力超强，还会分身术，打倒她后发现被森兰丸杀害的平八。

□艾菲尔铁塔

阿儿来到现代时空将情况通报此时的左马介，为阻止信长逃到这个时代左马介出发前往巴黎艾菲尔铁塔摧毁幻魔传送器。在狭窄升降梯内斩杀大批伏兵后调查红灯处可打开升降梯顶盖爬出电梯，沿梯子先向下再向上前进，干掉幻魔机械后获取艾菲尔铁塔地图。经过沿途补充给养和破魔镜存盘后在顶层找到仇人森兰丸，左马介经过苦战将其击倒，但森兰丸依然按下了传送启动开关，看来要阻止信长逃逸只能靠杰克了。

□本能寺

杰克与古代版左马介赶到本能寺，两人随明智光秀大军攻入寺中，杰克一马当先解决了挡路的森兰丸，如果实力足够的话此时可从破魔镜旁的幻魔空间入口进去，集满八个破魔的赤玉后可赢得杰克的终极武器鬼无双，使用它作战会轻松得多。找到信长后左马介率先挑战失败，杰克击败信长正准备离开这个时空返回未来时，左马介被复活的信长杀害。未来时空的左马介返回本能寺，建议也让他进入幻魔空间集满八个破魔赤玉取得终极武器昆沙门剑。与信长的最终决战中，第一阶段非常轻松，化身为真鬼武者状态的左马介几乎无敌；第二阶段信长也变身并召唤四只远程攻击的幻魔甲虫助战，先攻甲虫再破信长，反复两次后信长丢剑跪地，迅速将他身前的黑雾吸取后进入最终阶段；第三阶段的信长攻击威力暴涨，他会交替使用炎、风、雷三种属性的攻击，战斗间歇信长会将剑插入地上，迅速靠近吸取剑上漫出的黑气，黑气吸尽后信长将无法再用剑攻击，而左马介手中的剑也会骤变为鬼斩左文字，此后小心避开信长的爆雷球和突进攻击即可将其彻底击败。

□终章

消灭幻魔王信长之后，游戏会以两种不同结局告终，普通结局是左马介与阿儿一同离去，完美结局是阿儿向左马介表白心迹并化身为真实身材比例的美女，两位恋人携手一同离去。两种结局的区别在于，玩家是否在游戏进程中收齐了阿儿的全套八件羽织装，而且每件羽织装所需的木灵数都必须凑足。

《极品飞车——无间追踪》极限指导教程

NEED FOR SPEED MOST WANTED

每年隆冬时节，世界各大汽车赛事都已休战，而《极品飞车》每每在圣诞节前上市。窗外飘着纷飞的雪花，车迷躲在温暖的家里“风驰电掣”，这似乎已成为一种生活习惯。2005年末出品的《无间追踪》是《极品飞车》系列中速度感最强的续作，玩家须时刻保持在极限驾驶状态，对技术、战术和心理都是一种考验。谈到《极品飞车》，就不能不谈到WCG世界电子竞技大赛。2004年，WCG设立《极品飞车——地下狂飙》比赛，2005年，WCG进一步在中国设立《极品飞车——地下狂飙2》比赛。笔者参加了2005年的北京分区赛和中国总决赛，了解了一些新的驾驶技术，现结合最新出品的《极品飞车——无间追踪》，特编辑攻略如下，我们形象地把攻略分成五大阶段，分别是“小学”“中学”“大学”“硕士”和“博士”，共计25节课，让我们循序渐进。

■数码赛车联盟（ITCA） 王博

精品 总评 8.3

制作	EACanada
发行	美国艺电
载体	DVD×1
类型	模拟竞速
语言	英文/中文
环境	Win9X/2000/XP

文化包容性：8.5　上手精通：8.5　画面：9.5　音效：8.5　创新：7.5　拟真度：6.5

配置要求
CPU：Pentium 4 2GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上显卡
硬盘：3GB

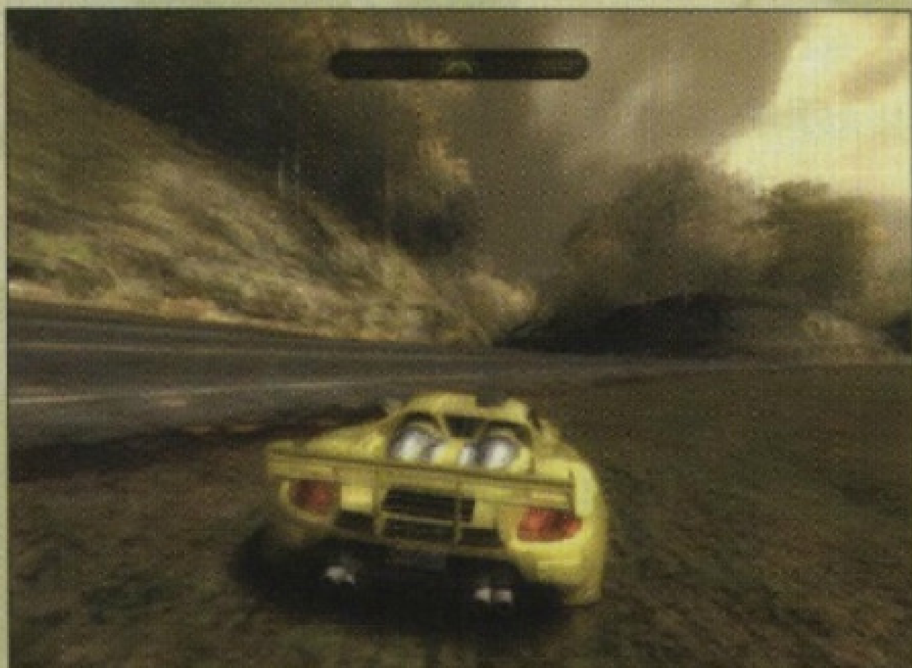
“小学”阶段

◆第1课：“实用主义”“时尚主义”“实惠主义”——电脑、掌机、游戏机之比较

《无间追踪》横跨多个平台，究竟哪个平台更合适呢？让我们先看看游戏机，PS2和XBOX的优点是价格便宜，而且省去安装软件、占用硬盘、画面调整等很多麻烦事。不过，游戏机虽然画面特效全开，但电视是隔行扫描，画面精度不是特别好，再加上《无间追踪》本来就属于街头飙车，没有赛道边缘线，没有刹车提示牌，更没有路肩，因此玩游戏机能见度差了点儿。不过，如果你只是随便玩玩，游戏机还是蛮实惠的。现在掌机挺时髦，公共场所拿出来显摆，不过，掌机按键用着有点儿别扭，玩个RPG还可以，玩赛车这样的精确型游戏就不太合适了，再加上画面小，看着都不爽，开出高水平更难。还是PC比较实用，画面在640×480至1280×960之间可随便设，画面特效分5档，待会儿教你怎么调。PC上网对战比较方便，还可搜集一些有价值的攻略、图片和游戏录像。不过PC价格偏高，而且《无间追踪》对机器的配置要求也比较高，一部分玩家免不了还得升级电脑。在这儿得提醒你一句，要是你打算升级，最好找专业人员，像什么防静电、安全插拔、检测之类的活儿，自己别逞能，升级电脑跟改装赛车一样，看着简单，其实挺专业。

◆**第2课："老花眼""近视眼""远视眼"——特效全开、特效中等、特效全关之比较**

刚才说了，《无间追踪》PC版画面特效分5档，那么究竟应该怎么调呢？记得笔者有一位朋友总是那句话：把花里胡哨的东西都给我关了，分辨率一律640×480。其实这种调法并不适合所有情况。在熟悉赛道的初期阶段，应该把特效全关，为的是把弯道走向和路边障碍物看清楚。接下来就是巩固阶段，要把特效调成中等，近处看得清楚，远处略微模糊，以此来练习驾驶技术。然后是特效全开，要的就是"老花眼"效果，而且画面还有点轻微跳帧，这种效果特练技术。等你把赛道练到滚瓜烂熟，再改回特效全关，准保你越开越快，甚至有可能达到赛道的极限成绩。这里插一句，《无间追踪》搞了个"二百五"效果，也就是车速一旦超过250公里/小时，你就是特效全关，画面照



高速时的画面虚化

样虚化，而且用氮氧增压时画面肯定很虚，这可跟《地下狂飙2》不一样了。想玩着爽，买块好显卡，加足内存，买一台大尺寸显示器，画面分辨率最好调到1024×768。

◆**第3课："趴着""坐着""站着"——防撞杆视角、引擎罩视角、追尾视角之比较**

别小瞧驾驶视角，这里边的"学问"深着呢。2005年WCG中国总决赛，几乎所有决赛车手都使用同一个视角，那就是"防撞杆视角"。为什么呢？首先，"防撞杆视角"是固定的，它不会随转向而乱晃，从这个意义上讲，它比"追尾视角"稳定多了。有些玩家喜欢用"引擎罩视角"，其实这个视角也轻微晃动，只不过幅度很小，加上玩家注意力全都在观察弯道，因此容易忽略这一点。可别小瞧这一点晃动，它照样影响你切弯的准确度。有玩家说了，"引擎罩视角"位



追尾视角

置高，切弯看得清楚，其实恰恰因为高，所以才看得不清楚，倒是"防撞杆视角"贴近路面，拐弯时离切弯点更近，像什么墙根、马路牙子、车道线、隔离墩，统统看得倍儿明白。至于"追尾视角"，在局面混乱的情况下还挺管用，因为这个视角"站"得高看得远，远处看得明白，便于早判断、早下手。不过，"追尾视角"在急弯可不怎么样，车身已转过来了，可视角还没跟上，万一对面来车怎么办，那就等着死吧。还有，车子飞跳时，用"追尾视角"看不见落地点，玩家恨不得站起来，可站起来也没用。总而言之，跑道赛、竞速赛等纯竞速模式应该使用"防撞杆视角"，和警察飙车时适合用"追尾视角"。玩家最好两种视角都会用，"一颗红心，两手准备"。

◆**第4课："步枪""冲锋枪""机关枪"——键盘、手柄、方向盘之比较**

键盘只能"点射"，操作精度肯定是差了点儿，键盘是打字工具，严格意义上说不是专为游戏设计的，只有极少数游戏键盘除外。因此就会出现这样的情况，你的手指已抬起来，而且按键也离开接触点，但在一瞬间，程序仍然判断键盘处于按下状态，虽然持续的时间很短，但对于时速300公里/小时的赛车来说，微小的误差也会降低你的圈速成绩。接下来再看看手柄，它既可"点射"，又可"连发"。在巴黎比赛期间，

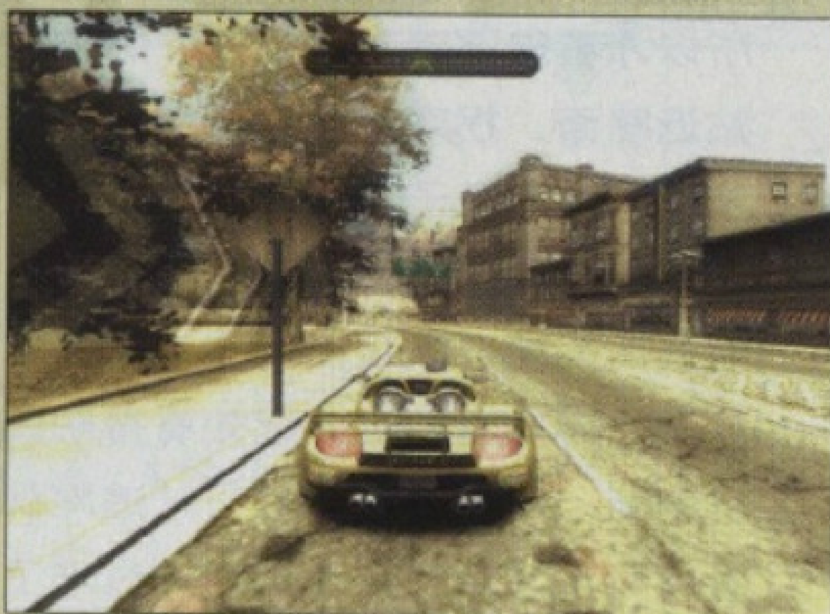

勘察街边咖啡馆

笔者见到一位比利时数码车手使用“双重操控法”，他在低速急弯使用手柄按键，在高速大弯使用手柄拨杆，这的确是一种科学的操控方法。另外，手柄专为游戏而设计，它的触点接触时间更精确，高档手柄还有按键力度变化，如果你现在对键盘还不是特别上手，趁早换手柄吧。方向盘转向就像机关枪连发，它的转向、油门和刹车属于纯线性控制，比手柄拨杆还精确，可方向盘操作难度高、上手速度慢。低档方向盘买了就上当，高档方向盘价钱又太贵。其实，《无间追踪》本来就是一款动作游戏，对大多数玩家来说，一个质量不错的手柄应该够用了。

“中学”阶段

◆第5课：“路是人走出来的”——怎样熟悉赛道

打过仗的人都知道，地形不熟，肯定吃败仗。对于赛车玩家来说，没把赛道吃透就急着通关，结果肯定是“屡战屡败，屡败屡战”，打到最后越打越郁闷，结果是自己打败自己。毛主席说过：不打无准备之仗，不打无把握之仗。因此，建议把每条赛道来个彻底“搜查”，弯道走向、半径、缓急都是基本指标，还要把赛道隐藏的东西翻它个底朝天，包括每根电线杆、每个路牌、每条隔离道、每座街边咖啡馆和每个垃圾桶的详细位置，因为赛车轧到或撞到这些东西都会降低车速。至于近道，就更得背个滚瓜烂熟，甚至倒背如流，因为有些赛道还得反着跑。这里有个正面教材，那就是2004、2005赛季WRC年度冠军勒布，据他的领航员说，这位车手在勘路之后总是躲在酒店房间里没完没了地看车载录像，重点弯道、岔路、危险路段通通死记硬背下来。大家常说“天才源于勤奋”。没法子，想把《无间追踪》玩出层次，就得玩命背赛道。游戏共有跑道赛道29条、竞速赛道46条、直线加速赛道11条、绕圈淘汰赛道20条、测速器赛道


勘察每一个路牌

31条。幸好这些赛道都在一座城市，不外乎封这堵那，换汤不换药。

◆第6课：“是骡子是马拉出来遛遛”——怎样挑选赛车

《无间追踪》挺怪，如果把低档车和高档车都改装到头，两种车性能参数居然差不多，于是我们干脆把凌志IS300和保时捷·卡雷拉GT都改到最高，然后给它们来个圈速测试，赛道是Ironwood Estates和Circle Rose。Ironwood Estates赛道都是大转弯，Circle Rose赛道结合急弯、中弯和大弯，结果低档还是低档，高档还是高档，两车用时大致相差1/15，这个差距可不小。要是拿保时捷·卡雷拉GT、梅塞德斯·奔驰SLR迈凯轮、福特GT、林宝坚尼·蝙蝠、考维特C6这几种车横向比较，还是保时捷·卡雷拉GT略快一点，不过别的车说不定在某条赛道更有优势，至于到底是快上一秒还是慢下一秒，这就得至少跑上它100圈才能详细比较。等WCG规则出来，各位参赛玩家可别嫌麻烦，不试上它上千圈别想拿好成绩。别忽略警车，尤其是后期的庞蒂亚克、考维特和SUV。对付这些大块头，非得用林宝坚尼·蝙蝠、考维特C6、道奇·蝰蛇SRT 10这样的重量级选手，像什么保时捷·卡雷拉GT、保时捷911涡轮增压S，车子虽然够快，但“体重”太轻，一撞一跟头。除了挑选重车，还有就是把车身改装成宽体，进入改装界面的“零件”，然后进入“车体组件”，选择最靠右的改装件。到“生涯”模式后期，不要老是盯着赛车的性能参数看个没完，车子好坏取决于是否适合赛道或能撞，至于那些性能参数，大多是胡编乱造出来的。

◆第7课：“马不吃夜草不肥”——怎样改装部件

《无间追踪》的改装部件比《地下狂飙2》精简了许多，新手觉得上手快，老手觉得不过瘾。改装包括零件改装、性能套件改装和外观套件改装三大部分。零件改装包括车体组件、扰流板、轮圈、引擎罩、车顶盖。车体组件俗称“宽体”，虽然车子宽了，平衡能力强了，但在狭窄路段也容易蹭墙。扰流板没什么说的，尽量用最好的部件。轮圈选用20英寸规格。引擎罩尽量用碳纤维材料，也就是黑色细网纹的那种，理论上能降


轧到隔离道会降低车速

低车重。车顶盖建议用单顶盖，尽量别用双顶盖，目的是减少风阻。其实，零件改装也并不一定非用最好的，每种配件针对不同赛道和不同弯道，游戏改装跟真车改装一样，这里面的“水”深了，你要是有大把的时

间，就把那些密密麻麻的改装件都试试，说不定淘出几件宝贝。性能套件改装包括引擎、变速箱、悬吊套件、氮氧增压装置、轮胎、刹车、涡轮增压装置，这里面的改装还算精简，看来EA为了适应电子竞技，把《极品飞车》改得越来越标准化。外观套件改装包括喷漆、彩绘图案、轮圈烤漆、车窗隔热纸、贴纸、数



轮圈选用20英寸规格

字、改装仪表，“改装仪表”应该选用转速看上去最直观的款式，其他改装都是装饰物，没什么可说的。哦，别忘了给车身喷面五星红旗，谁让咱是中国人呢。在主界面的“我的车辆”中，找不到“特殊装备”或“U件”，这挺好，这些容易引起争议或有作弊嫌疑的东西越少越好，省得电竞比赛出乱子，比赛嘛，就得标准化。

◆第8课：“老虎屁股摸不得”
——怎样调校坐驾

说到改装，谁都知道尽量选好件，反正八九不离十，大致错不了。可要是说到调校，这里面就有点“悬”了，各式各样的调校组合少说也有上千种。记得2005年WCG世界总决赛，外国高手都把衣服脱下来蒙在电脑显示器上，然后一头扎进去调车，真可算得上祖传秘方，概不外传。《无间追踪》的赛车调校共有七大项，分别是转向、操控、刹车、车辆高度、空气动力、氮氧增压、涡轮增压，下面分别论述。

1.转向。向右调是转向速率更快，向左调是转向速率更慢。经过评测，无论是“左到头”还是“右到头”，车子转向速率差不多，总之，“右到头”更灵活一点，不过“左到头”可使赛车在转弯时更平稳，轮胎侧滑幅度更小，抓地力更强。这么说吧，如果你觉得自己的弯道走线已接近完美，可把转向速率适当向左调，如果你觉得自己属于“二把刀”水平，也就是比普通玩家快点，但比高手慢点，那就把转向速率向右调，至少“救车”麻利点。如果你玩《无间追踪》刚上手，最好别碰这一项，默认值挺适合。

2.操控。其实“操控”这个词翻译不准确，应该是“转向过度”或“转向不



引擎罩使用碳纤维材料

足”。向左调使赛车偏向转向不足，优点是轮胎抓地力比较强，基本上不会出现严重打滑，可缺点也挺突出，那就是转弯半径比较大，车头迟迟拐不过来，逼着你入弯前不得不刹脚车或收脚油，没办法，不减速拐不过来。接下来再说说“转向过度”，它的优点是转向灵活，即使遇到急弯也能强行把车头拧过来，既然车头已转过来，那么油门就可踩得更早踩得更深，甚至可一直踩着。不过，转向过度的缺点也挺明显，那就是车身侧滑幅度比较大，轮胎打滑，抓地力变差，推进力降低，车速肯定越慢。总而言之，在大半径高速弯适合向左调，也就是调向转向不足，让轮胎“粘”在路面上过弯，车速更快；在小半径急弯适合向右调，也就是调向转向过


转向不足

度，不管怎么说，先把车头转过来，赛车一旦掉过头来，油门就可马上踩下去，让轮胎“挠”着地出弯，加速更快。

3.刹车。《无间追踪》的刹车拟真度实在一般，刹车几乎不会抱死，也不会磨损轮胎。把刹车往右边调，刹车主要以前轮为主，适合长直道接慢弯的赛道，车身的刹车姿态是直行减速。把刹车往左边调，刹车主要以后轮为主，适合连续急弯赛道，车身


转向过度

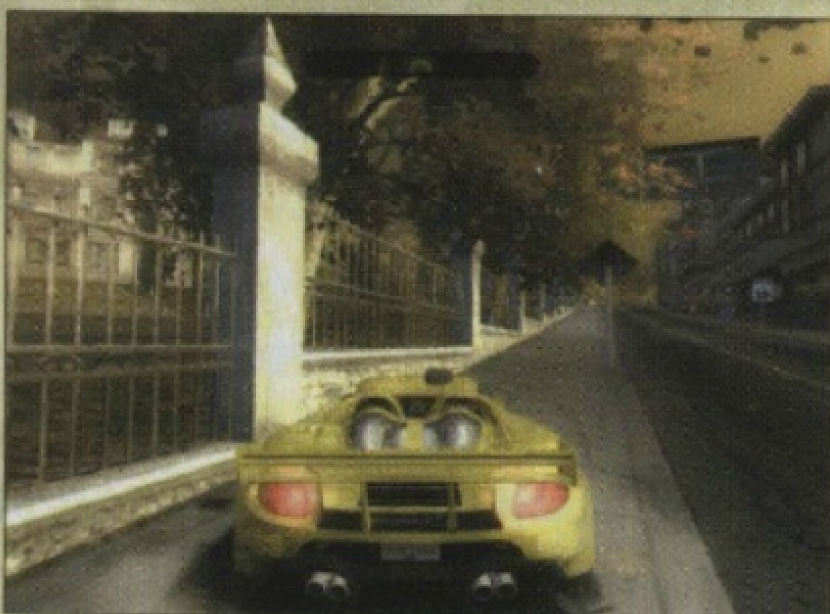
的刹车姿态是甩尾减速，以加快赛车的转向速率。赛车运动最基础的动作就是刹车，否则再快也是“傻快”，早晚得撞墙。

4.车辆高度。“车辆高度”这个词也翻得不准，应该是悬挂软硬。悬挂调软，车辆高度自然升高；悬挂调硬，车辆高度自然降低。这两种调校经过测试，圈速大致差不多，软有软的好处，硬有硬的优点。悬挂软，轮胎抓地力强，但车身重心抬高，转弯离心力大。悬挂硬，车身重心降低，转弯离心力小，但轮胎缺乏抓地力，转弯时略微打滑。要是你的驾驶风格比较强硬，建议把车辆高度向右调，也就是悬挂调软；要是你的驾驶风格比较柔和，建议把车辆高度向左调，也就是悬挂调硬。两种调校各有优劣，你自个看着办吧，都不错。

5.空气动力。“空气动力”俗称“下压力”，也就是用气流把赛车死死压在赛道上过弯，到底是增加下压力，还是降低下压力？如果你是新手，肯定得增加下压力，虽然车速慢了点，可开着稳当，过弯不容易失误。如果你是高手，肯定还得增加下压力，所谓高手，大都是在弯里抢出时间，下压力增大，过弯速度快，出弯也快，直道加速更快，只不过直道末段的极限车速慢了点。不过要是算总账，还是增加下压力更合算，不信你试试看，准没错。

6.氮氧增压。向右调是快速释放氮氧增压，向左调是逐渐释放氮氧增压，调校原则是这样：直道短，你就尽快释放氮氧，也就是向右调；直道长，你就得逐渐释放氮氧，即向左调。此外还可根据战术来调，如果你喜欢积攒比较多的氮氧留在最后冲刺时用，就适当向右调；如果你善于在整个赛程平均使用氮氧，那就适当向左调。

7.涡轮增压。向右调可以使引擎在高转速时输出更多动力，向左调可以使引擎在低转速输出更多动力。没说的，前者适合高速赛道，后者适合


蹭墙时车身侧翼应以尽可能小的角度贴上墙面


严重“撞墙”会导致翻车

急弯赛道。

调校不可能把赛车变成完美无缺，就算有这么一个所谓完美无缺的配方，但你的驾驶技术不可能做到每时每刻都完美无缺，手指头稍微一抖，完美调校就不合适了。因此，调校要适合你当前的状态、你的驾驶习惯、你的脾气秉性。还有，别人用着好的调校，不见得适合你，可别“有病乱投医”。《无间追踪》支持随时调校，玩家可耍小聪明，方法很简单，暂停游戏并进入赛车调校界面，也就是说在一场比赛中，起步、低速弯、高速弯可随时变换调校，只要你不嫌麻烦，准能越跑越快。

“大学”阶段

◆第9课：“道上”的规矩——加油技术

《极品飞车》的油门技术一向不算太难，《无间追踪》也不例外，出弯加速即便踩足油门，驱动轮也不会空转，如果起步转速控制得当，驱动轮肯定也不会空转。不过，入弯路段和弯顶路段还是要有点技巧，《无间追踪》对油门作了小改革，抬油门就等于刹车，这下可好，玩家可节省一根手指头用来按别的功能键。进入减速弯时不要非得把油门键按得死死的，抬起来，再按下其实效果更好，让赛车在入弯的瞬间有一个短暂制动，配合急打方向，车身比较容易转向。在急道行驶一半时，油门要像发电报那样点着按，使驱动轮受力更均匀，车身姿态保持更“顺溜”，出弯更快。《无间追踪》中的刹车键等于倒车键，也算是油门的另一种形式，被警车重重包夹时，出其不意倒车好比金蝉脱壳，不过倒车最好按着后视键，边看边倒，注意景物是反的。说来容易做着难，这一招够玩家练一阵子的。

◆第10课：“蹲坑”的含义——制动技术

不蹲下来，怎么能跳得高。刹车的目的是为了使加油更快，是不是越听越糊涂。接受过专业培训的赛车手大都知道，圈速快慢不取决于入弯速度，恰恰相反，入弯速度越快，出弯就越困难，而出弯速度越慢，成绩就越差。那位问了，入弯快，出弯慢，一慢一快，这不是抵消了吗？不错，如果只比较入弯和出弯，那的确是抵消了，可出弯慢导致赛车在接下来的直道加速也变得更慢，也就是说赛车不仅出弯慢，而且在整个直道都慢，这么一算账，就容易理解了，入弯快

的赛车肯定吃亏。因此，入弯要慢，目的是给出弯留出足够的路面，路面越富裕，出弯走线就越直，加油时机就越早，出弯速度就越快。再说一遍那句让大家耳朵磨出茧子的术语：慢进快出。除了常规的松油门、踩刹车，还可在踩油门的同时踩一脚或两脚刹车，前提是这个弯只需轻微制动，这种“左脚”技术可使赛车在刹车的同时尽量不丢失动力，虽然磨损引擎和变

最忌讳先轧人行道再撞上护墙之一

速箱，但那是真车，玩家玩的是游戏，无所谓。

◆第11课：“溜边”的走法——转向技术

“溜边”的意思不是当黄花鱼。凡赛车拐弯，几乎都得溜边。按照技术类型，《极品飞车》过弯分成“正常过弯”“蹭墙过弯”“抄近道儿过弯”。先说说“正常过弯”。应付单独一个弯，走线不外乎“外—内—外”，可要是应付两个连在一起的弯，那就有学问了。通常来说第1弯应该给第2弯“让路”，目的是使赛车在第2弯过得更快，以便在接下来的大直道获得更快加速。如果一个高速弯和一个低速弯连在一起


最忌讳先轧人行道再撞上护墙之二

耳眼配合才能发挥最佳动力输出

怎么办？低速弯应该给高速弯“让路”，虽然低速弯吃点亏，但高速弯完全能抢回来，而且还有富余。接下来说说“蹭墙过弯”，注意，是“蹭墙”而不是“撞墙”，这就是说车身侧翼应该以尽可能小的角度贴上墙面，要是以大角度撞墙，车速肯定直线下降。还有，并不是随便哪扇墙都可一蹭了之，到底蹭还是不蹭，蹭了以后是快是慢，这都得经过详细测试。多数玩家使用键盘或手柄，因此入弯一瞬间的反应一定要准，“点射”工具的特点就是时机按对了，那就对了；时机按错了，那就错了，想调整，来不及。还有，要使轮胎始终保持在沥青路面上，不要碾压人行道、马路牙子、草地、土地，如果遇到电线杆、树干、垃圾站，一定要躲开，这些零碎都会降低你的车速。再罗嗦一遍：“若想跑得快，拒绝玩漂移”。大多数弯道时轮胎要始终抓着路面，只有在急弯才可使用转向过度技术，过中、高速弯一旦听到轮胎发出“吱吱”声，要立即调整方向，使车身恢复直行。

◆第12课：“小偷”的手艺——换挡技术

在赛车飞跳时换挡，肯定不丢失动力。蹭墙的一瞬间换挡，也不丢失动力。换挡就像“偷东西”，既要不知不觉，更要瞅准时机，要等转速指针完全到达极限再进挡，千万别着急。有些弯不必松油门或踩刹车，入弯时直接退下一挡，一来减速，二来略微扭转车头。有些玩家用听觉换挡，但耳朵听总归不如眼睛看要来得准，听觉只是换挡的第1步，也就是说你的耳朵告诉自己

大概要换挡了，这时用余光瞟一眼转速表，转速合适再换，耳眼配合，才能发挥最佳动力输出。

◆第13课："杂碎"的吃法——特种技术

别小瞧那个"飞速装置"，它能使画面放大，并且使游戏暂停，你可趁机琢磨下一步怎么办，这个功能可到处使用，不用白不用。跟警车玩"碰瓷"，还真得有两下子，运动中



干脆把切弯点当作一个色块

要横别警车，迫使它撞上其他建筑物或迎面对头车。遇到横排拦路的警车，不要撞车头，要撞车尾，尤其对付重量级SUV警车，一定要撞车尾。此外还可从横排两侧或两车中间窜过去，引诱后面的警车撞上自己人。如果实在钻不过去，干脆全速倒车，然后在开阔地掉头逃跑，别一根筋非顶过去不可，蛮干很容易被堵死。如果实在逃不出警车围堵，干脆按键盘Alt+F4退出游戏，省得存入进度。地图上的红三角是用来摧毁警车的障碍物，别光顾着玩命加速，要善于借助这些机关算计对手。撞毁警车所挣奖金挺多，撞开拦路警车或用障碍物干掉警车也能得高分，至于对付警用直升机，把它引向隧道入口或高压电缆，嘿嘿，够损的！

◆第14课："放屁"的学问——氮氧技术

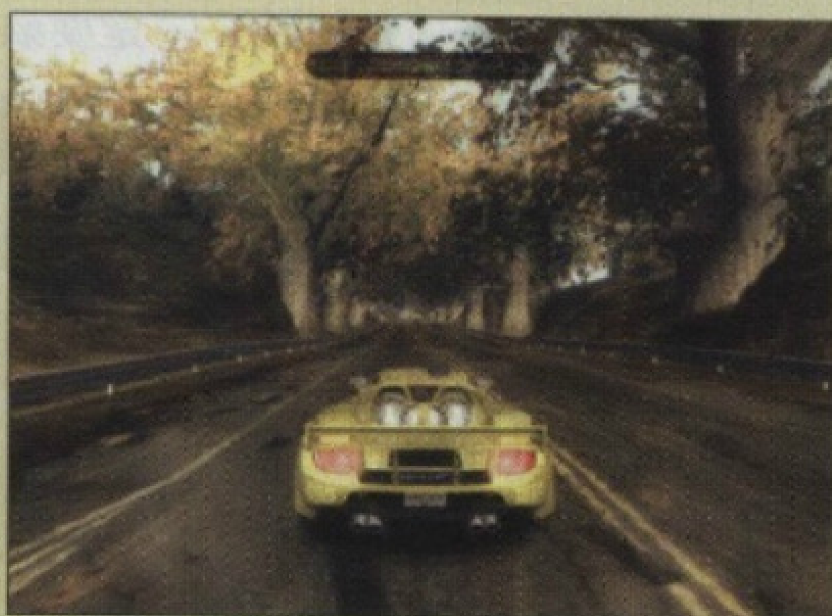
和上一代不同，《无间追踪》自动补充氮氧，看来"放屁"的技术性提高了。氮氧的最佳使用时机是在出弯加速，氮氧使用越早，直道车速越高。另外，换挡间隙不要喷氮氧，那纯粹是浪费弹药。游戏中的比赛模式比较多，赛前要对赛道进行勘察，目的是给每段直道或每个测速点分配氮氧使用量。如果是跑道赛、竞速赛等纯竞速模式，直道越长，氮氧分配应越多，直道越短，氮氧分配应越少。如果是测速器模式，测速器之前的直道一定要把氮氧分配足，保证尽可能高速通过测速器。注意，你还得计算氮氧多长时间补充一次，这样，给每条直道或每个测速器分配的氮氧才能最大限度合理。俗话说得好：好钢一定要用在刀刃上。



"硕士"阶段

◆第15课：把眼睛变成"高速快门"——关于视力

F1车手的双眼比普通人更不容易疲劳，他们适应在高速状态下看清物体。《无间追踪》的"二百五"画面特效使玩家双眼能见度至少下降一半，如何防止"满脸花"带来的安全隐患，这就需要"整体观察"，比如切弯点的墙面因高速而变得模糊，那



出弯不要轧到左侧白色边缘线以外



沿着墙犄角切弯

么你就不把它当成墙面，干脆当作一个色块，因为越想看清楚，越有可能看走眼。还有一招，那就是找参照物，比如入弯点有一座广告牌，切弯



越想看清楚则越有可能看走眼

点有一棵树，出弯点有一根电线杆，只要找准这三个参照物，就可来个"三点成一线"。总之，参照物越醒目越好。还有，玩游戏别忘了休息，准备一瓶缓解视疲劳的滴眼液，抽空儿上眼药。

◆第16课：把身体变成"发电机"——关于体力

玩游戏其实是个"力气活儿"，科学试验证明玩游戏时的心跳速度是静止时的150%～200%。想从体能方面提高游戏水平，以有氧运动最好，比如游泳和慢跑，如果一没时间，二没条件，步行或爬楼梯也可以。总之，游戏可促使自己进行一些体育锻炼，挺好。除了增强体力，节省体力也很重要。《极品飞车》一向车速快得惊人，于是乎有些玩家越玩越紧张。其实，车速再快，也是游戏，既是游戏，就是假的。就如同看恐怖电影，没必要为一个虚构的情节吓得整夜睡不踏实。玩《无间追踪》同样如此，不要因为车速加快而紧张，车速在加快，心跳要减慢。

◆第17课：把大脑变成"电脑"——关于智力

再说一遍，赛车游戏决不是"弱智游戏"，别以为只要反应快就能当车手。驾驶赛车靠的是智力，智力又进一步分成"计算力"和"记忆力"，先谈谈计算力。直道行驶谈不上计算力，猩猩都可能学得会。计算力主要指弯道技术，当赛车即将进弯，玩家要计算刹车点、刹车强度、入弯点、退挡时机、退几挡、弯顶点位置、加油时机、出弯点、氮氧增压等一系列几何题、代数题

和物理题，而且不仅要算得准，还得算得快。弯道走线等于是几何题，新手以3～5米为单位，老手以米为单位，高手以分米为单位。油门增减、刹车力度和转向幅度是代数题，新手算加减，老手算乘除，高手算函数。至于物理题，新手只能感觉到赛车前后左右移动，老手能进一步感觉车身侧滑和侧倾，高手除了上述感觉，还能发觉车身重心在哪个方位。破解几何题、代数题和物理题，科学家靠的是实验，玩家靠的是试车，试车不是重复原有的驾驶动作，否则就失去了试验的意义。试车，顾名思义是探索新的驾驶方法，这需要玩家开动脑筋，尝试各种可能的过弯方法。常言道：只有想不到，没有做不到。除了计算力，记忆力也很重要，这里不仅仅指背诵《无间追踪》上百条赛道，还指玩家要把所有经过大脑计算的驾驶数据重新储存回大脑，也就是说大脑既是CPU，又是硬盘。记得象棋大师的基本功是背诵火车时刻表，玩家要是嫌麻烦，背圆周率也行。总之，要在大脑里建一个驾驶数据



从标志牌左侧切弯不会轧到马路牙子

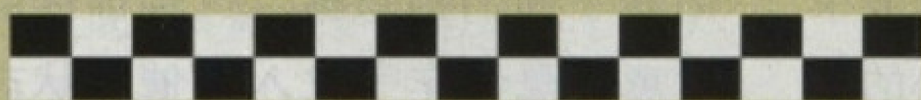
库，这样小脑就可在驾驶的同时随时调用这些数据。

◆第18课：把小脑变成“程序”——关于反应力

什么是“程序”：你输入一个指令，程序完成一个操作，简单直接。在这里不能不谈谈人的反应速度，车手的反应速度一定超过普通人吗？经过实验，F1车手的反应速度跟普通人差不多，那么他们是靠什么来驾驶风驰电掣的F1呢？是大脑与小脑的协同配合。上面谈到大脑将计算后的驾驶数据储存起来，而小脑的作用就是当出现相同驾驶情况时，小脑飞快调出驾驶数据，并指挥手脚做出相应驾驶动作。巴普洛夫称之为“条件反射”。所以说，反应快并不是关键，关键是大脑储存的驾驶数据要尽可能多，而小脑又能尽快确认驾驶情况并调用驾驶数据。此外，玩家的触觉神经也很重要，发达而稳定的神经系统就像“高速公路”，能感觉并传输更多驾驶数据。大脑和小脑的协同配合有点像战斗机的火控系统，先进的火控系统能同时跟踪几十个甚至上百个目标。玩家当然不需要这么多，在《无间追踪》中能同时跟踪八个目标就算合格：一看切弯走线，二看警车动向、三看街车位置，四看路边障碍，五看转速换挡，六看微缩地图，七看反光镜片，八看仪表数据。

◆第19课：把心理变成“毒品”——关于注意力

我们常说某人注意力不集中，或某个孩子得了多动症，或许他们鸡蛋黄吃多了？对于一个高水平运动员来说，注意力高度集中是一项基本素质。教练常挂在嘴边的一句话就是：把心思集中在比赛上。有些运动员甚至能进入一种忘我的比赛境界，他不是在应付比赛，而是在享受比赛。体育竞技能促使运动员分泌某种产生心理愉悦的神经物质，当车手完全进入状态，他甚至觉得车速越来越慢，有些F1车手称他们的驾驶就像电影慢动作。相反，如果车手觉得车速快，那反而危险了，这说明他还不能完全驾驭赛车，车速已超过他们的心理承受力。任何游戏都有不合理的地方，《无间追踪》也不例外，例如电脑作弊、低档车超过高档车、警车存血特多等，如果玩家的心态被这些乌七八糟的东西所分散，那么肯定削弱战斗力。相反，你把注意力完全集中在技战术方面，你肯定能制定出应变措施，破解游戏变成一种精神享受，就像“吸毒”一样过瘾，别担心，这没什么副作用。



“博士”阶段



◆第20课：兴趣是最好的导师

爱迪生把自己反锁在实验室里三天三夜，爱因斯坦几乎把所有时间都用来进行

物理研究，这些人是不是吃饱了撑的？当然不是。“兴趣”是最好的导师，它吸引着那些精力充沛的研究家深入钻研。《极品飞车》系列最引人入胜的就是“速度”，没有复杂的油门技术和刹车技术，你只要强行打方向就可对付大多数转弯，几乎始终保持在接近300公里/小时的极限速度，随着时间的延长，你甚至感觉自己好像与速度融为一体，自己仿佛就是速度。《无间追踪》把速度发挥到极致，尤其是那个“二百五”效果，只要你玩上瘾，肯定越玩兴致越高。总而言之，用兴趣引导自己，并且长时间保持兴趣，这就得一次不能玩时间太长，要“节省”一些兴趣留给下次。

◆第21课：学习，学习，再学习

一个玩家的成就，不完全取决于他的智力，也不取决于他的环境，更不取决于他的运气，而取决于他能吸收多少有价值的东西。如果把一个人的知识面比作一个圆圈，知识越多，圆圈就越大，和外界的接触面就越宽，这个人就越是觉得自己的知识其实还很不够；相反，知识越少，圆圈就越小，和外界的接触面就越窄，这个人就越是觉得外面其实也没什么，自己的知识足够用了。现在的社会是一个信息高度发达的社会，尤其是互联网改变了玩家的游戏习惯，凡是不懂的、不会的、不知的，都可上网查之，要保持浓厚的求知欲。

◆第22课：高标准，严要求

运动员的竞技水平，往往来自于对自己要求的高低。不过，大多数玩家并不想当什么运动员，可游戏毕竟是一门竞技项目，我们能不能给它折中一下，建议玩家以“半职业”水准来试着要求一下自己，尽量精确到每一个细小的技术细节，切弯尽量以分米为单位，一个过弯线路要一米米地拆开分析，要仔细搜查其中的对与错。努力总是有回报的，不断刷新的成绩会证明高标准、严要求是值得的。

◆第23课：敢于挑战权威

记得有这么一句话：人有多大胆，地有多大产。这句话虽然属于唯心主义，可要是想有突破，就得打破常规，甚至推翻那些存在多年的所谓权威。《极品飞车》系列除了一代和《保时捷之旅》，其他续作都不属于模拟游戏，EA也压根儿没想走这条窄道，既然如此，那么许多传统意义上被奉为金科玉律的驾驶技术就有可能并不适用《无间追踪》。发现新技术的关键是要放得开，也就是教练常说的“敢做动作”，玩游戏不能不认真，可也不能太认真，要敢练“邪功”，要敢走“偏门”，只要你闯得多了，肯定能筛选出一些有潜力、有价值的新东西，甚至有可能成为你的独门绝技，到时候你不妨大喝一声：让“真理”见鬼去吧。



出弯不要轧到草地

◆第24课：想象力就是创造力

“想象训练法”是国外F1车队的一种特殊训练手段，美国“探索”节目对红牛F1车队的里尤兹和迈凯轮F1车队的德拉·罗萨进行过采访，他们都觉得“想象训练法”拓展了他们的思维。这种训练的大致意思是让车手进入半催眠状态，然后想象自己正驾车行驶在赛道上，接着进一步想象自己如何进弯、切弯、出弯，由于车手不必承受危险和强大的离心力，而且没有高速所带来的视觉错觉，在一种纯粹的速度世界中，瞑目幻想使车手更容易探索正确的驾驶方法。玩家也可试试看，睡觉前躺在床上，然后在脑子里开“赛车”，让速度带自己进入梦乡，人在睡梦中能察觉到白天被忽略的东西。总之，“想象训练法”可帮助车手发现一些平日不易被发现的驾驶错误。

◆第25课：极限永远是没有极限的

赛车的同义词就是“极限”，开赛车就是为了捕捉极限。然而极限永远是相对的，你到达一个极限，就会发现新的极限，并且继续攀登。我们常听到这样的话：车手要达到极限，但不要超过。这是相对于比赛而言的，平时训练要这么保守，一辈子也别想提高。玩家要尝试各种方法以接近极限，或者干脆超过极限，然后综合二者并找到一个过弯平衡点。接触极限的次数越多，大脑信息库储存的极限数据就越多，小脑就相当于有更多武器选择。达到极限除了常规训练，还可借助直觉，也就是科学所说的“第六感”，不要凡事都用推理，你想到了，就去做，最直接的思维很有可能找到最简便的方法。注意，当某些玩家保持在极限驾驶状态时常常担心失误，其实这种心态是大可不必的，能到达极限，说明你已接近完美，这是一件值得庆祝的事情。常言道：人无完人。可是在某些特定环境，人是能做到完美的，就比如在《极品飞车——无间追踪》之中，任何玩家都有机会达到完美驾驶境界，这将是生平最幸福的时刻。

希望本教程有助于大家进一步掌握《极品飞车——无间追踪》，更希望广大玩家在2006年积极参与WCG数码赛车比赛，成绩并不重要，重要的是检验实力，提高实力。笔者最后再说两句：“本篇教程只用于游戏世界，绝不要用于现实生活，那可是要出人命的！”

附：《极品飞车——无间追踪》城市全图



- 高速公路
- 普通公路
- 石砖路面
- 木板路面
- 泥地路面
- 下水道
- 桥梁
- 隧道
- 草地
- 其它（旁边有注释）
- 我的家（My Home）
- 车辆配件、美容中心
- 车辆销售中心
- 破坏的建筑地点
- 隐藏地点（躲避警车地点）
- 收费站
- 单向飞车地点（90°落差的地方，不能回头）
- 双向飞车地点（斜坡式飞车的地方）
- ① 地面停车场
- ② 地下停车场

★感谢www.netshowbbs.com“赛车游戏大作专区”花之雨制作并提供本地图。

双周回眸

关键词：RP

第九城市宣布，中国大陆地区运营的《魔兽世界》已于2005年的最后一天在第五大区开放一组RP服务器——金色平原。RP，即“角色扮演”，玩家要扮演一名真正生活在游戏中的人物，说这个人物该说的话，做这个人物该做的事，表现出这个人物所应该表现出的一切品质和性格。RP服务器正是为了让玩家能够更好地扮演角色而开设的服务器，每一位玩家都需要根据《魔兽世界》的背景和自己的种族、职业，来设定自己在游戏中的性格，RP服务器与其它服务器在机制上并没有任何不同，不同的仅仅是玩家的玩法让自己的行为和谈吐像一个生活在《魔兽世界》中的人物一样。

小虾：巴望了很久的RP服终于开了，你若不屑其他服的三教九流，来这个“世外桃源”自得其乐理论上倒也不错。但如果只是为了尝鲜来这里转转，那么你的一举一动可是很考验“人品”的哟。

事件：一人作弊，全城封IP

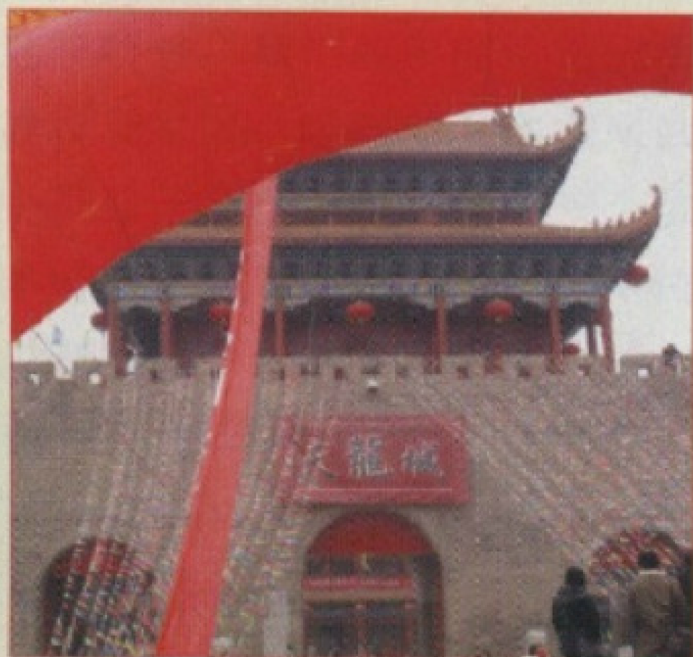


近日，《新龙族》的运营商泥巴潭做出了一个匪夷所思的举动，禁止某市所有IP登录《新龙族》游戏。据泥巴潭发布的公告称：“《新龙族》内测2个月，已经先后进行了5次大的版本更新，其中包括禁止程序切换这样的狠招，禁止作弊行为。通过对玩家的调查，99%以上曾经的作弊玩家已无法使用FPE等常规作弊工具作弊。”但是，“2005年12月26日夜，由于某市一名玩家多次参与作弊，并不断更换其使用IP，泥巴潭技术部封掉了该市所有网络IP，所有此城市IP登录要求都将被拒绝，这意味着这个城市的所有玩家将永久性地告别《新龙族》”。

小虾：我，我无语……

创意：人间天龙城

2005年12月28日，山东聚丰网络在湖南长沙西湖楼举办了《英雄Online》公测发布会，因为长沙正是《英雄Online》游戏中新人物的出生地，因此主办方特意将西湖楼“乔装打扮”，变成了游戏中宏伟的天龙城。《英雄Online》已于12月30日正式公测，公测版本增加了数张全新地图、各个职业的高级装备和高级怪物等，此外还对技能以及角色的平衡性做了大量修正，但目前游戏的版本更新还不能和韩服保持同步。



图片：中国式涂鸦



《飚车》上海地图白渡桥下的路边，黑暗街道的白色粉壁上，隐隐约约地写着“办证”两个大字，上面还有一串手机号码……玩家日夜期盼的《飚车》上海地图在韩国内测服务器中风风火火地上线了。大批玩家涌入其中一睹东方明珠的风采，当然也有细心的玩家看到了这样有趣的一幕。

小虾：人家韩国开发人员制作上海地图真是不含糊，只是不知道要有多少人骚扰这位留电话的老兄。

声音：“你那么多钱烧哪去了？”



“你那么多钱烧哪去了？干嘛不多开几个通道，多开几个区？”据网上消息，这是《征途》“终极内测”第一天服务器登录受阻后，玩家在官网论坛开骂的原话。《征途》宣布永久免费后，“终极内测”10分钟内在线突破1万人，3小时后在线人数突破3万大关，开始有玩家上不去游戏了。

小虾：你看，暗着乐不是？瞧这游戏多火呀！

数字：50

2005年12月30日，《混乱冒险》开放了第二组50倍经验服务器——“新冒险世界”。这是继10月18日开放高倍经验的“超级冒险”服务器之后，游戏橘子的又一次“冒险”之举。

小虾：和私服竞争，《传奇》要不要也学学？

创意：QQ系列

《QQ幻想》在2005年取得了令外界意想不到的成功，腾讯趁热打铁，又接连宣布了两款以“QQ”为名的网络游戏——《QQ音速》和《QQ三国》。《QQ音速》原名为“R2Beat”，是韩国Neowiz全新开发的音乐对战类网络游戏。《QQ三国》是一款卡通风格的横版网络游戏，其人物设定倾向于可爱风格，游戏的职业设定比较特别，共有猛将、军师、内政和魅力4个系，猛将系职业分为豪杰、剑客、匪贼和斥候；军师系的职业有鬼谋士、风水士、仙术士和神算士；内政系则是辅助性职业；魅力系是隐藏职业，目前没有太多消息放出。总的来看有一定新意。



■网游事件簿

古今大战圣诞节

很巧，这期杂志制作的时候刚刚过完圣诞，而读者们拿到这期杂志的时候刚好赶上过年，浓郁的过年气氛笼罩在大家周围。但我敢说，在各位年轻读者眼里，恐怕没几个人在意商场里挂起的大红灯笼、电视机里欢快演奏的唢呐。过年对年轻人来说似乎有点老土了，如果不是过年可以放假回家，吃好吃的，玩好玩的，恐怕传统的春节就可有可无。这似乎是一种对自有文化的审美疲劳，看看老美们圣诞夜去吃中国馆子，你就能体会到他们和我们一样喜欢新鲜感。其实中国人过洋节，和老外一样喜欢的是那份无所谓的轻松和浪漫，不用被所谓的传统牵绊，给自己一个出去快活的理由，至于这洋节到底有什么来头，则一概不问。于是，我们在民族网游里过过圣诞也是稀松平常的事了。大过年的，回头看看厂商们在圣诞期间的怪招，也着实有趣。


要体验洋节魅力，还数WoW



○武侠网游《**剑侠情缘网络版**》于2005年12月24日推出为期半个月的圣诞活动，每晚在明月镇的圣诞专用地图，都有圣诞老人引领玩家进行小游戏，派送各种圣诞服装和道具，玩家还可以自己培育圣诞树，摇摇圣诞树可以得到圣诞老人送来的神秘礼品。为了解释圣诞老人的合理性，金山还特意编了个故事背景，说：这年冬天下了一场10年难遇的瑞雪，江湖传闻，明月镇里来了一位装扮奇特的老人，他留着长长的白胡子，穿着红色的大衣，身边跟着几头马不像马、牛不像牛的动物，还有几个奇怪的小矮人，更奇怪的是这老人居然会说中原话，据说还会送给过路的人礼物……（左图）



○《**猛将**》的圣诞活动可谓逆流而上，主题是：平安夜不平安！据说，怪物们早就商量好了，要趁平安夜的时候大乱天下，可是关圣人坐镇荆州，不许他们胡作非为。不死心的怪物决定在平安夜从麦城开始发动三国的逆乱……说得这么热闹，其实这次活动的主题就是杀怪，大量的杀怪……

○最近十分火爆的《**街头篮球**》12月22日推出圣诞特别版，推出名目繁多的圣诞道具。其中圣诞帽、雪人面具和圣诞套装最受欢迎，而天使翅膀与鹿角销路也不错，戴着可爱的面具打比赛，让雪人也来个双手灌篮是不是很有意思呢。这种卖道具的效率，可比平安夜大街上的流动商贩高多了（右上图）。



○《**天堂II**》的世界倒是和圣诞气氛十分吻合，闲话不说，来看网友摄影吧（左图）。

○圣诞节，咱少林寺授权的网游也不甘人后，《**少林传奇**》从2005年12月20日起举行“疯狂圣诞老人少林寺之旅”活动，从这天开始，所有怪物都开始掉落圣诞活动物品“圣诞帽兑换券”，集齐一定数量就可以兑换到不同颜色的圣诞帽，一时间服务器到处都有头戴圣诞帽的弟子在奋勇杀敌，而兑换券的交易也是有价无市，涨到10万少林币一张。12月23日，游戏举办了第一次“黑色圣诞帽大拍卖”活动，由于顶级的黑色圣诞帽数量有限，拍卖现场异常火爆，其中“罗汉堂”的玩家“STAR残骸”持352个兑换券拍得一顶，成为此次拍卖各服务器“出价”之冠。这里要提上一笔的是，《少林传奇》中的圣诞老人被设计成一个拄着拐棍的驼背老者，一把山羊胡子，颇有入乡随俗的味道（右图）。



北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	魔兽世界
3	激战（公会战争）
4	英雄城市
5	卡米洛特的黑暗时代
6	最终幻想XI
7	混乱在线（Anarchy Online）

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	CABAL Online
3	Rohan
4	热血江湖
5	洛奇
6	Shaiya
7	魔兽世界
8	天堂II
9	Poporu
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

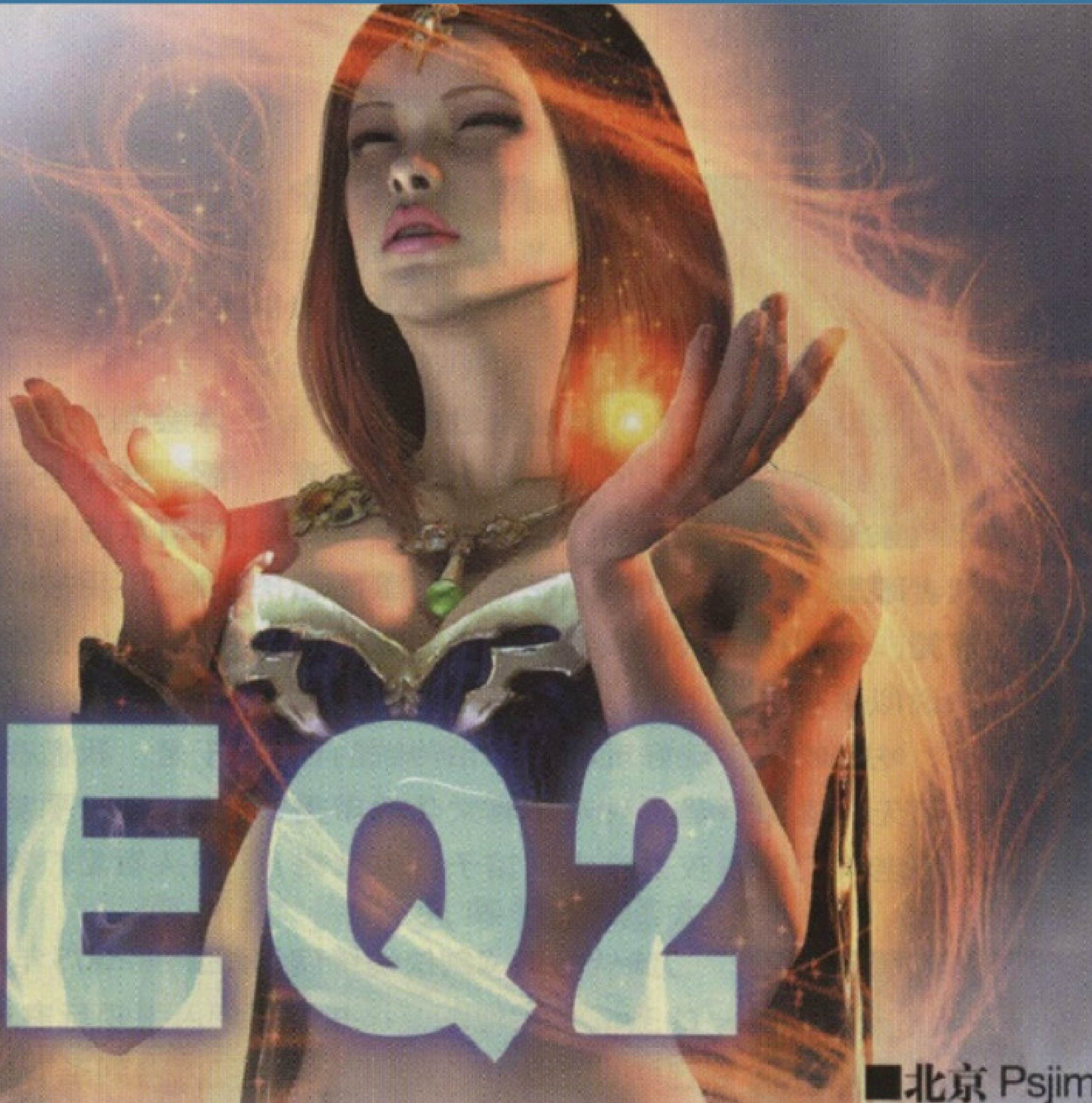
1	魔兽世界
2	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
3	信长之野望Online
4	无尽的任务II东方版
5	街头篮球
6	希望Online——热血团团战
7	天方夜谭Online
8	轩辕II——飞天历险
9	三国群英传Online——群雄争霸
10	乱Online

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
4	天堂一卡通（天堂II）
5	17game一卡通（热血江湖/决战）
6	三国群英传游戏卡
7	搜狐游戏卡（刀剑Online）
8	世模一卡通（丝路传说）直充
9	命运II龙币充值
10	盛大网络游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com



反思EQ2

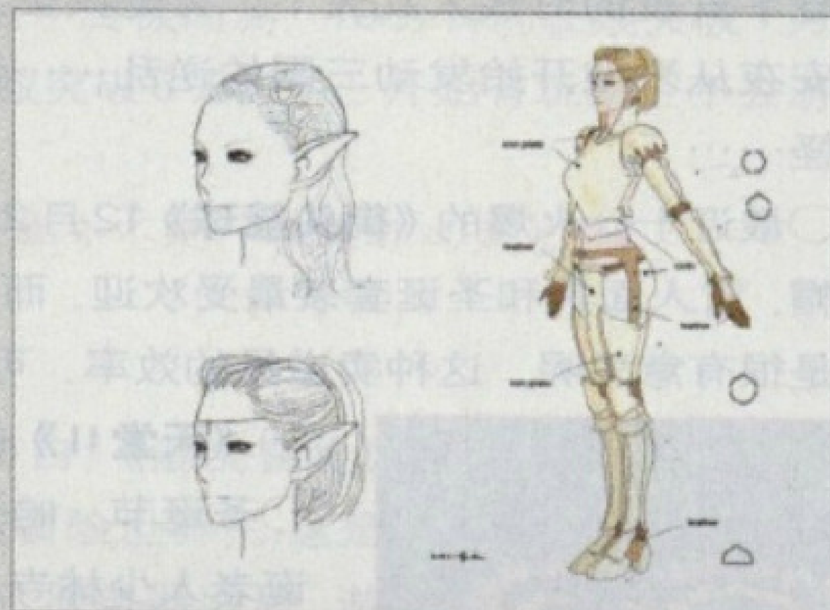
写在EQ2无限期推迟收费之后

■北京 Psjim

2000年，SONY Pictures成功收购了《无尽的任务》（以下简称为EQ）的开发运营商Verant Interactive。随后SONY以其为基础组建了Sony Online Entertainment（SOE），正式进军网络游戏市场。EQ的成功使SOE踌躇满志，按理说，顶着EQ的大名，拥有SOE的强力技术支援和忠实的玩家群体，似乎早早被提上开发日程的《无尽的任务 II》（以下简称为EQ2）成功只是早晚的事。但是市场是无情的，EQ2发行以后反响平淡，甚至在资深的EQer圈子中恶评如潮。EQ2本希望赢得更多的玩家，降低游戏难度、加快游戏节奏、限制游戏规模，表面上看起来更人性化了，但对EQ的老玩家来说，这简直就是一场灾难！他们数年的梦想破灭了，他们在EQ2中失去的远比他们得到的要多得多。这时候，我国台湾省的运营商游戏橘子拿下了EQ2的亚洲区总代理（除日本），希望借此为自己打开中国大陆市场。如果说EQ2有它的“先天不足”，那么以游戏橘子在台的运营成绩，就算不能使EQ2拔得头筹，也不至于业绩太过难看。可是经过大半年的市场运作以后，EQ2却取得了无限期推迟收费的“阶段性成果”。为什么会如此呢？

体制问题

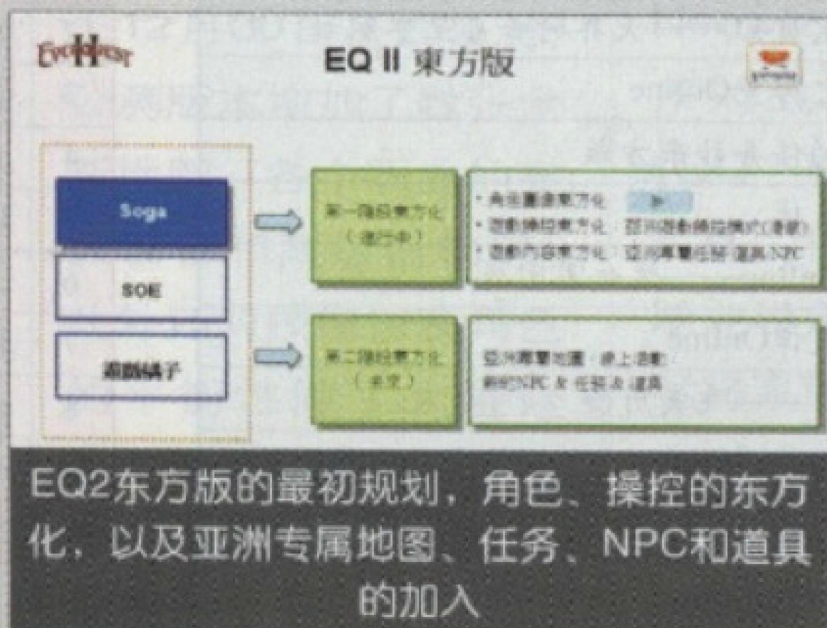
游戏橘子的总公司在我国台湾省，负责EQ2大陆运营的北京游戏橘子是其子公司，至少名义上是如此。可是事实上，北京游戏橘子没有任何开发和决策的权力，几乎所有技术层面上的问题都必须交给台北来处理，北京公司只是进行市场运作，仅此而已。当发生问题的时候，我们通常可以从北京游戏橘子那里听到这种说法：“问题我们已经向台北汇报了，现在正在等他们解决。”北京和台北之间的相互扯皮严重影响到了工作效率。这种体制问题从根本上导致了以下一些问题的产生。



更似东方人面容的高等精灵，不知有“崇洋”心理的亚洲玩家看到这个样子做何感想

失败的东方化

EQ2“东方版”从宣布的那天就是个不被看好的主意。按照橘子的说法，是根据东方人的习惯、审美眼光来重新修饰EQ2这个虚拟西方世界。换句话说，这是为了吸引更多Light User加入游戏，橘子要比SOE做出的妥协更巨大。本来商家要赚钱，要有更多的客户无可厚非，一款世界顶级网游根据东方市场专门优化并不常见，橘子的做法从出发点上是好的，但是这样做的实际效果并不理想。本来橘子的技术实力就不如SOE，东方化的结果导致了严重的产品缺陷。如，修改后的人物模型表情僵硬难看；所谓东方化的操作模式竟不能正常进行游戏，玩家不得不手动修改成为US模式；随意添加的游戏任务导致游戏中的经济体系濒临崩溃等等。这一切都说明东方化是极度不成功的。



EQ2东方版的最初规划，角色、操控的东方化，以及亚洲专属地图、任务、NPC和道具的加入

最初，橘子对目标客户群的定位大体上是“20～30岁之间、有一定文化水平和经济基础的青年人”。在这种定位下，橘子一方面加强与EQ老玩家的互动，另一方面与著名的EQ大公会加强联系，希望得到他们的支持，在这一点上还算是成功的，值得肯定。但是在国内，EQ的忠实玩家比较少，单靠他们无力支撑橘子的市场规模，而吸引更多的普通玩家进入游戏也绝非易事，橘子也如SOE那般陷入了CU还是LU的两难选择。

地球人都知道，从台服测试开始，翻译就是EQ2挥之不去的噩梦

这是机器翻译吗？

进游戏看过的玩家多半都有此一问。诚然，EQ2的翻译量十分巨大，但这并不能成为推卸责任的借口。当初EQ及其若干款资料片的翻译量也十分巨大，可是上海育碧还是高质量地完成了任务，而EQ2的情况则比较特殊。据透露，EQ2的翻译本来是外包出去制作的，和繁体版文本不同，但后来北京游戏橘子发现外包质量不尽如人意，而测试又迫在眉睫，只好照搬已翻译好的繁体文本，繁体版未翻译的部分则进行了“快速翻译”（当然后来北京游戏橘子请了一些Fans去帮忙顺稿），最终造成了语句不通、繁简混杂，特别是人名、地名、物品名等专用名词不能相互对照的复杂局面。而北京游戏橘子方面一会把原因归结到游戏本身对翻译的不利影响，一会又把责任推到台北。好在橘子也知道这个问题的严重性，在经过几次大补丁后，翻译质量得到了很大改善，但是就算如此也谈不上满意。

混杂着英文和不通顺中文的任务文本

渠道不畅

网络时代，渠道为王。再好的商品，不能顺畅地送到最终客户手上，那也是不行的。橘子经过很长时间的考察，最终决定将EQ2的销售渠道交给骏网，但骏网目前仍然是以网吧为基础的渠道商，加之其本身布点并不广，造成EQ2客户端无法大面积铺货，甚至在国内重点的大城市，诸如北京、广州都难以寻觅到几套，其他大中城市想买更是难上加难（当然这不能都怪到骏网头上）。似乎橘子也发现了这些问题，于是在年末，EQ2新资料片发行时，橘子开始自行组织销售，本来这样做没有什么，可就在玩家付款即将发货的最后时刻，橘子一纸公告无限期推迟了销售，这个突然的做法令人震惊之余，也无疑给那些坚持到现在的玩家一个致命打击。

游戏橘子关于收费延迟的官方通告。几天后，橘子又宣布客服热线的服务时间变更，同时取消EQ2在线GM

糟糕的服务器质量

熟悉网游的人都该知道，中国的互联网连线质量并不好，不同ISP之间的互联质量更差。通常一款网络游戏为了解决这个有中国特色的问题，会根据不同ISP架设不同的服务器以方便玩家，于是就出现了电信服务器、网通服务器等分类。进入中国大陆的EQ2同样碰到了这个棘手的问题，但是运营公司却采取了一个截然不同的做法，那就是把服务器架设在香港。乍一看这招非常高明，尽管中国大陆的互联网出境速度并不快，但是不论电信还是网通连入香港的速度却都差不多，不至于出现以前那些烦恼。当然这只是表面。实际上，目前EQ2的登录服务器放在新加坡，而游戏服务器被架设在香港。这导致一个新问题的产生，那就是大量的校园网用户并没有出境的权限，按照通常的方法他们将无法连入到游戏之中，这是非常严重的问题，因为在校大学生是EQ2的主体用户之一。这里还有另一个严重的问题，因为中国互联网的特殊性，电信拥有最大的出口带宽，其他诸如有线通、铁通、长宽等都是租用电信的出口线路。问题就出在这里了：很明显，电信用户接入服务器的质量明显要好于其他ISP。在游戏中的直观表现就是电信用户几乎可以无延迟地流畅游戏，而其他ISP的用户将不得不忍受着巨大的时间延迟——当然，有些ISP的用户根本就无法连接到服务器上，即使是他有出境权限也是如此。本来将服务器架设在香港就是为了规避网络质量造成的种种麻烦，可是现在产生了更多的问题！如果说有人可以忍受“讨厌的东方版”，可以忍受蹩脚的中文翻译，可以忍受几秒钟的时间延迟，但是如果连服务器都无法连接，再好的忍耐力又能如何呢？

如果EQ2不顶着EQ的名号，而是一款全新的游戏，也许就不会被EQ的耀眼光芒所掩盖；如果EQ2能有更加明确的定位，也许它就能吸引更多的玩家参与；如果游戏橘子能更用心，也许EQ2会得到比现在好得多的局面。如果这些如果都变成现实，EQ2会不会取得它前辈那般辉煌的成绩呢？历史是容不得假设的，我们只能希望SOE能调整好心态，也希望游戏橘子能坚持下来，一路走好。**（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）**

编后：当我向一位同行提起这个选题的时候，他认为拿EQ2说事儿已经没什么必要了，或许这本身就能说明问题。EQ2的玩家们已经开始在论坛里讨论“永久保留一个服务器”的可能性了，这个时候，如果大家翻开2005年14期的《大众软件》，读一读本栏目的文章《EQ2的中国决心》，或许能有更多的感慨吧。



■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》1.9版种族职业分析

■北京 Duran

从《魔兽世界》上市的那一刻起，暴雪就一直未曾停止《魔兽世界》的升级，这是暴雪的传统。各职业的数据不断改动，能力起起落落，玩家关于某职业被“削弱”的抱怨一直不绝于耳。到本文截稿时止，《魔兽世界》最新1.9版美服的测试服务器刚刚关闭，究竟在这个即将到来的最新版本中各职业有什么变化，我们还是撇开1.9版的更新文档，根据游戏的体验作一总结。

种族篇

1.9版对4个种族的种族特性作了小幅度修改。

巨魔。狂暴可能被远程攻击或法术激活使这一特性的使用频率大大增加，而且激活后还可增加法术的伤害，更使得巨魔变成了一个使用起来十分考验RP的种族。而传说中的投掷武器专精可影响弓箭的改动果然是真的，但受益对象不是传统意义的弓箭手精灵，而是巨魔，相信以后拿史诗弓的巨魔猎人会越来越多。激活狂暴需要消耗法力、怒气或精力，对战士和盗贼较为不利，因为他们使用怒气和精力需要计算到个位数，现在的改动可能打乱他们的行动节奏。

兽人。血性狂暴的改动对战士有些不利，因为降低治疗效果将对他们的Tank能力造成直接影响，而反过来对盗贼或猎人则有些好处。坚韧现在只能抵抗昏迷，对击昏效果无效，但这个种族特性本来就只适用于PvP，改动的影响不大。



修改的侏儒种族天赋

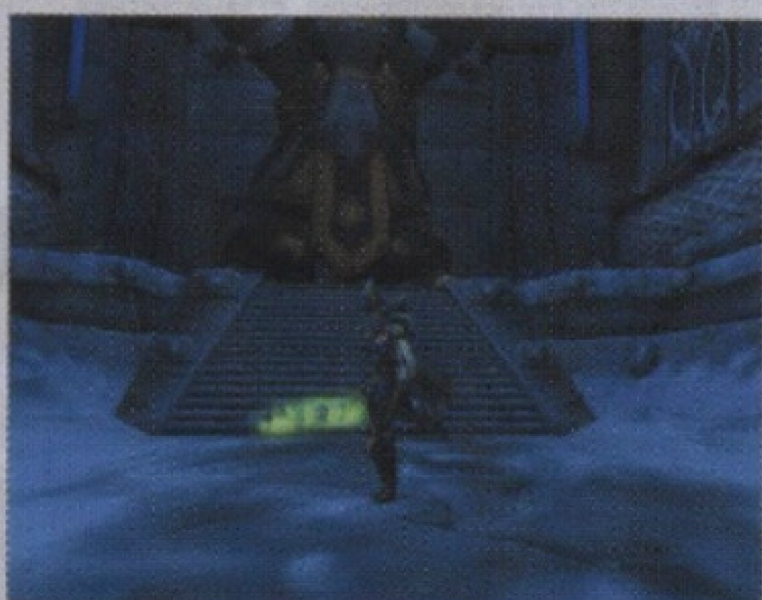
侏儒。逃命专家的施法时间缩短令这个本已十分实用的天赋变得更实用，这似乎更令人确信，暴雪就是做着将侏儒变成脱逃大师的打算的。

矮人。石像形态不再附带减速效果以及提高石像形态的护甲值加成使得这个种族天赋变成了一个短时间的耐力Buff，虽然效果有限，但在关键时刻激活却可以令矮人的生存能力增加不少，毕竟许多战斗胜负间相差只是毫厘。尽管石像形态的持续时间短了，但对一个应急能力来说，持续时间并不是太大问题。

职业篇

圣骑士。正如更新文档放出前传言的一样，圣骑士是1.9版中改动最大的职业，正因为如此，圣骑士玩家终于获得了免费重置天赋点的机会。改动后的圣骑士可以像法师、牧师和德鲁伊一样同时为整支队伍加上祝福，这方便了玩家的操作，毕竟去MC或者BWL的队伍不用多塞上几个圣骑士专门加增益法术了。此外圣骑士的多数祝福和圣印的增益效果，特效触发几率、审判效果都有强化，还增加了一个可以增加仇恨的新法术——正义之怒。可见1.9版推出后，惩戒圣骑士将继续大行其道，而新增和增强的法术也令圣骑士在担任第二治疗者的同时，增强了坦克能力。


圣骑士的审判套装新外形与大十字军之剑


战士的愤怒套装新外形

总体而言，圣骑士的战斗力提高了，这正是许多人期待的"圣骑士的春天"。

战士。战士的修改主要体现在天赋性能调整上。斩杀和强化斩杀的怒气计算问题从很早以前就存在，这次进行修正是顺应民意。武器专精技能的适用面扩大了，尤其是削弱了眩晕的递减效应，但由于武器限制颇多，是否选择专精天赋依然是见仁见智的问题。横扫和反击风暴的配合增强了战士的群殴能力；狂怒的效果则略为削弱，实用性下降。总的来说，战士的修改略微增强了他在普通副本和PvP的实力，可谓不过不失。


法师灵风套装新外形与统御法杖


盗贼血牙套装新外形与逐风之剑


这就是安其拉壁纸中的那只虫子，安其拉的首个Boss——The Prophet Skeram


推倒20人副本的Boss

法师。在之前的历次更新中法师都怨声载道，在1.9版中则不然。法师的冲击不再受递减效果影响，PvP的实用性增加不少。奥术专注效果可以影响到暴风雪，增强了法师的副本AOE能力。法师们可以欢呼了，因为至少这次他们没有遭到削弱，事实上还略微增强了一些。至于灵风套装的特效和冲击波法术效果的显示则是对之前Bug和缺陷的修正。虽然这次法师的改动不大，但有说法称，暴雪将在1.9版之后的下一版本补丁中对法师进行全面修改，法师们可以期待那一刻的到来。

牧师。牧师的修改基本上是对已有Bug的修正，无论是改动殉难的激活条件还是昏厥的持续时间都不会对牧师的组队战斗力产生影响，而心灵震爆的效果改动更是几乎对牧师毫无影响，毕竟这是只有Solo才会使用的法术。显然暴雪并没有打算改变牧师在当前游戏中的角色，他依然只能作为治疗者存在。

盗贼。盗贼的改动是所有职业中最小的，仅仅是令锤类武器的昏迷持续时间不再受递减效果影响。但与战士的同名改动不同，盗贼由于具有更高的攻击速度和技能使用频率，可以更好地发挥这个天赋的作用。

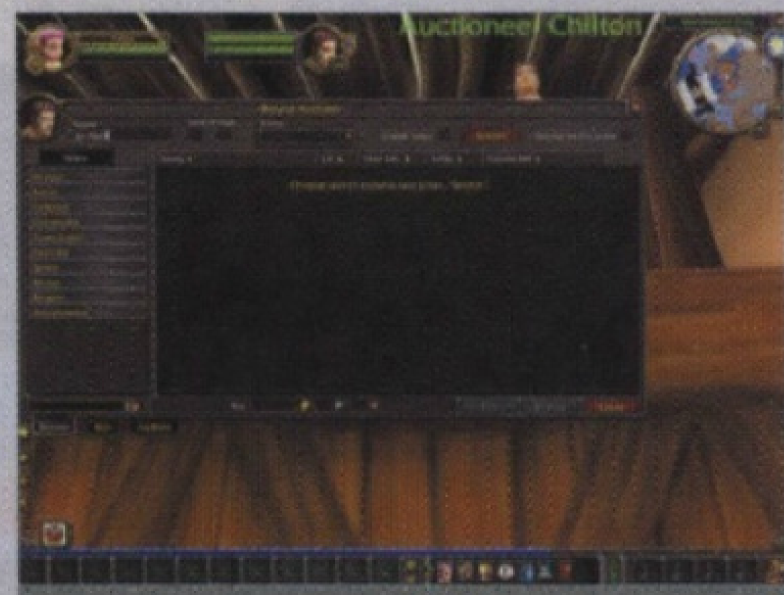
术士。继上一版本的大幅更改后，术士此次遭受了严重的弱化。原因无它，元素和暗影诅咒无法将目标的抗性降低到负值了，这个明显的削弱显然是为了配合1.9版中即将出现的"降低目标抗性"装备。此外，灼热之痛的伤害增加对DOT能力有点小补，灵魂连接不可驱散则增强了术士的PvP能力，地狱烈焰的抵抗效果则降低了术士的AOE能力，尽管影响不那么明显。最后，召唤战马消耗魔力减少纯粹是个笑话……

德鲁伊。德鲁伊的兽形态被略微削弱了一些，而人形则被稍许增强。清晰预兆的节能施法可以被所有普通攻击触发，而且不会因特殊攻击被消耗是个好消息，而自然之握接纠缠根须需要消耗法力也是很合理的事情。但熊形态的护甲加值也会受其他技能影响就不太妙了，现在如破甲等诸多技能都可以令德鲁伊的护甲值降低更严重。不过总体来说德鲁伊依然是1.8版更新后的新贵职业，看来暴雪目前不会过分地削弱他。只是当1.9版中德鲁伊的史诗拳套出现后，所有德鲁伊都要在人形和兽形之间做痛苦的抉择了吧。

猎人。震荡射击不会再受伤害递减效应影响，最直接后果就是猎人PvP中风筝能力的增强，而野性守护在面对1.8版新增的翡翠龙王时也应该能发挥不少作用，但除此以外的改动就都没有太大意义了。另一方面，猎人宠物的改动肯定能让许多人满意，尤其是猪获得了冲锋技能，相信今后的猎人们除了鲁伯斯或者拉克西里外，肯定也少不了一头猪宠了。

萨满祭司。萨满祭司的强化和弱化似乎通常都是不声不响发生的——还好这次不是。新增加的风之宁静图腾堪与联盟圣骑士的拯救祝福相媲美，相信今后部落玩家在进行大Raid副本时不会再继续抱怨联盟方的优势了。而闪电护盾可作用于元素更是极大提高了这个伤害与消耗法力比的法术的实用性。1.9版中的萨满必定会成为部落方玩家的新宠儿。

从这次种族天赋改动来看，联盟方与部落方的强化各在伯仲之间，但联想到从服务器统计上看，联盟方的人类、精灵和部落方的亡灵、牛头人数量确实多于这次被强化的种族人数，不得不让人怀疑暴雪是想借此平衡种族人口。这个版本的各职业改动都比较中规中矩，只有圣骑士和萨满的改动给联盟和部落的组队和战斗方式提出了一些新要求，相信我们马上就可以在1.9版的安其拉废墟中看到更新后的玩家们"测试"的身影了。P



暴风城重新开张的连锁拍卖行

■类型：在线体育 ■制作：JC Entertainment ■运营：天联世纪
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.fsjoy.com

《街头篮球》小前锋技术指导

■TGT战队 木头

小前锋这个位置在国内一直是最受争议的。有人说小前锋跑得慢、传球不行、弹跳也差，只能投篮；也有人说小前锋是所有位置中最全面的，不管任何位置都能得分，可以给队友制造机会和利用速度参与防守。其实应该承认，小前锋是全能的，而一些说小前锋比其他位置弱的玩家在操作上则还有提高的余地。如果你对小前锋不感冒，不妨来看看笔者这篇小前锋心得吧。

投篮：自信加跑位

小前锋由于受国服版本的限制，所以能力并未完全发挥。在v0.87版以后，小前锋的速度会得到完美的提升，攻击力也有很大改观，但在国内还没更新之前，必须要依靠精准的中远距离投篮来得分。中投最重要的两点，一是中远距离投篮的状态，二是跑位。

1.中远距离投篮。在中远距离投篮中，又分为投篮方法的熟练程度和高命中点的选取。中投首先要投得自信，而玩家站的点位是另一个关键。笔者中投习惯按D键投篮时看着自己的人物，让他以流畅的姿势投球。这样投球，加上投篮的果断，进球八九不离十。当然，在无人防守的情况下将球投出成功率会大大提高。选点也是一门学问。在韩服期间，每次版本更新后笔者所做的第一件事不是去体验多了什么新衣服、技能，而是马上进练习房间找好高命中点。这个点真的存在吗？有些人会想，是不是我的心理因素作怪？答案是否定的。每次版本更新后，每张地图或所有地图都会出现一些高命中点，只要找到它们，而且机会够好，不敢说命中率是100%，但至少也是90%。正中、45度角和底线是几个常有的高命中点，当然还是自己摸索一下最好。

2.跑位。作为一个小前锋，跑位是相当重要的，因为中远距离投篮最好是在无人看守且非中投死角的地方投出，这样基本上球就进了。所以作为一名小前锋，如何寻找空当、站好点等待队友传球值得研究。笔者的建议是，选几条你认为在线路上能舒服地把球投出去的线路，来回跑，造成对方协防的不及时、防守漏人，这时接球投篮是很舒服的。

防守：封盖与卡位

小前锋防守范围很广，从三分线外到篮下，只要需要，小前锋都要去防守。所以如何盖三分、盖中远距离投篮、内线如何盖上篮以及如何卡位是非常需要学习的。



通过训练寻找中投点　　外线的跑位很重要

1.盖三分。主要看对手的技术和经验，再进行判断。比如新手一般直接投篮或做一个假动作马上投篮，所以新手是最好盖的。对高手需要认真分析，从观察动作到熟悉他的习惯，只要把握好时机，他将没有任何出手机会。

2.盖中远距离投篮。这个比较难，特别是以标准姿势投篮时，普通盖法是盖不到的，需要在他投篮时向前跑一步再盖。如果技术不太熟练的话推荐使用A键（干扰）防守，把赌注放在篮板球上。

3.盖灌篮、上篮。就目前版本而言，中锋在篮下有无敌的说法，中锋的霸王步非常难盖，所以如果是防中锋的话，对手使用霸王步应立即用干扰，然后把握他上篮的时机马上盖冒，不过成功几率不会太大，因为中锋的身体对抗实在很强，一不小心就会被挤倒。相对而言，盖上篮就简单得多了，把握好就能盖，小前锋或后卫上篮则要注意观察再盖，以免对方假投真传。

玩家在进攻和防守中只要把握住以上策略，就目前版本而言已经是名非常不错的小前锋了，但是不能忽视配合，只有配合加技术，才能有把握赢得每一场比赛。希望各位小前锋坚持自己的位置，努力练习，一定会有出头之日的。

■类型：在线角色扮演 ■制作：NCsoft ■运营：新浪乐谷
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.lineage2.com.cn

《天堂II》Scions of Destiny CHRONICLE 4 肆章个性道具初体验

■北京 蓝精灵

和现实生活雷同，游戏里的服饰既是人物的生存必备也是角色的个性体现。这一点在号称豪华的《天堂II》中也不例外。说起《天堂II》的青狼套装、末日重甲，想必各位玩家必定如数家珍，穿上这几套在游戏里耀武扬威一番，别提有多绚了。新《天堂II》不仅在"穿"上大做文章，在"戴"上也不甘落后。笔者近日有幸参与了肆章的测试活动，在此谈谈对新版本的一些看法。

可爱的头饰

先说说"戴"。提到头上戴的，城主皇冠、英雄王冠，这些东西毕竟太高级，相对而言还是肆章新开放的眼罩、耳朵这类小玩意贴近百姓。兔耳朵、猫耳朵、狸耳朵如名所示，无可厚非的是女矮人的专属。两款眼罩——叛逆者的眼罩和海盗的眼罩戴在半兽人的脸上更凸显其剽悍色彩。除了耳朵、眼罩，最适合精灵、人类的头饰自然要数贵妇人的发夹和淑女的发夹。令人眼前一亮的是，制作这些道具并非矮人的专利，在肆章里，随便哪个角色只需开个一般工房，就可以自行打造这些装饰品。

得来不易的礼服

礼服绝对是肆章最奢华不过的服饰，不管怎么说也要体验一把。单就造型而论，精灵的拖地长裙无疑是最雍容华贵的，人类战士的礼服扮相则给人一种挺拔、健康的美感，矮人则非常可爱。比较而言，身着礼服的先生们则稍显逊色，不过矮人老伯的西装却有一种独特的搞笑之处，这一点，留意一下老人家的西装边缘就知道原因了。遗憾的是，身穿礼服无法释放技能与魔法，一旦拿起武器或防具，礼服也会自动卸装。

笔者很希望高贵的礼服也能在一般工房里量产，不过，这显然折了礼服的身价。和现实中跑到商店付钱拿货完全不同。在《天堂II》要得到一件礼服的代价是昂贵的，大概体验了一把任务流程，单寻找布料、找宝石、订做针线、订做礼服这四大环节，就要在数个城镇间和数个NPC反复对话。此外，还要付出大把原材料，尤其是软皮和线的需求量更是上千，不计来回跑路所耗的精力，光这材料费就让人咋舌。


白精灵的礼服


矮人和兽人的搞怪组合


大阿卡拉长袍

华美长袍

其实，在肆章《王者归来》有一套S级法袍穿在女性角色们身上，也和礼服有异曲同工之妙。特点就在于两者的颜色都比较接近，而且法袍和礼服上都有近似羽毛的图案。因为身着这件法袍的精灵造型总是很频繁地出现在游戏海报上，笔者自然不能放弃尝试这一形象。更何况这件好看的长袍还是一件战斗装，这同纯观赏性的礼服相比，无疑更具意义。法袍的名字也很大气——大阿卡拉长袍，很有魔法师的味道吧！

看了一下属性，大阿卡拉长袍惊人地赋予穿着者MP增加866、防御力增加166的优势。而且，这也是肆章开放的唯一一件S级法袍。这里顺带一提和大阿卡拉长袍最相称的S级魔杖——皇室魔杖。皇室魔杖攻击力274，魔法攻击力175，使用消耗品时每次只消耗一个灵魂弹或魔灵弹。比起现在深受巫师们欢迎的奇迹剑要整整高出25的魔法攻击力。它可以被赋予魔力催化、MP强愈术或魔力固定之中的一个属性。据说，这根魔杖的获取方法也暗藏了诸多玄机，有待大家在肆章中自己去探索挖掘。

■类型：在线角色扮演　■制作：目标软件　■运营：目标在线
■游戏状态：2005年12月15日内测　■官方网站：http://www.fodonline.com

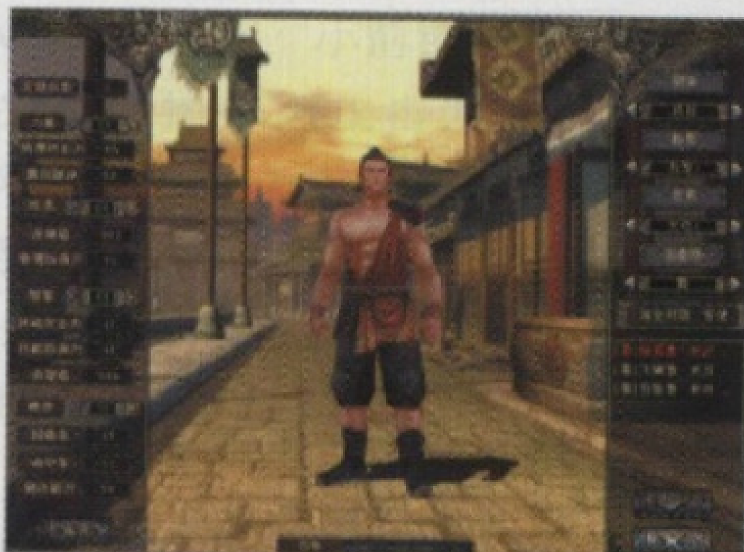
《傲世Online》新人修炼与魏国任务指引

■北京 羽云

《傲世Online》内测开放后，玩家们最关心的问题就是新人阶段的修炼。和目前大多数MMORPG类似，《傲世Online》同样是依靠加点与装备的选择培养与众不同的人物角色。关于新人练级的流程，网上资料比较丰富，这里不再赘述。笔者主要想谈谈新人的培养，以及目前开放的魏国主线任务的流程。别忘了，做任务可能得到许多意想不到的奖励。

装备与属性点的关系

铠甲。通常分为男性与女性两种。男性铠甲以体质与智慧作为穿着装备的条件，装备大多以物理防御力与技能防御力为主。所以武将职业在加点时切不能忽略了对力量与智慧的提升；女性铠甲同样以体质、智慧作为穿着装备的主要前提，装备主要也是以增加物理防御力与技能防御力为主。


初次创建人物时的奖励点数也要斟酌加点


装备穿着、技能使用都和加点有关

头盔。头盔通常以力量、智慧作为穿着的需求。在女性头盔中，有增加重伤缓冲以及生命恢复的女侠、弓箭手专用的力量需求头盔，也有增加重伤缓冲与技能恢复的力量、智慧头盔，这种头盔属于谋士（尚未开放）专用头盔。所以，大家在加点时一定要区分好自己修炼的职业再分配点数，否则就是看见装备也不能穿。

护腕。此装备主要对敏捷的需求较高。女性护腕主要以增加闪避力、幸运值以及物理防御力为主。男性护腕主要以增加闪避力、幸运值以及技能防御力为主。所以，敏捷是穿着装备重要的一个因素。

靴子。同样主要对敏捷的需求较高。女性靴子主要以回避率与移动速度为主，以及少量的增加技能防御力与物理防御力。男性靴子和女性靴子的属性基本相同。

盾牌。盾牌分为专用盾牌与通用盾牌两种。通用盾牌没有任何限制，它要求的体质比敏捷要高，只要装备单手武器就可以装备盾牌来提升相应的格挡能力、伤害吸收能力、僵化抗性与迟缓抗性等。专用盾牌需求的敏捷比体质要高，属性与通用盾牌基本相似，但是在目前开放的职业里只适合武将使用。



加重伤缓冲与技能恢复的头盔

加点方式推荐

在《傲世Online》中玩家可以自己为角色加点，也可以选择游戏默认的推荐分配。但是我们知道，每个职业和角色都不是完全相同的，因此要想配合装备、技能，最大限度地发挥自己角色的能力，还是建议大家自己来钻研一下。

武将。武将以他们精湛的武器技能和全身防御力超群的重甲而闻名于世。这也保证了他们在战场上优秀的生存能力。在敌我交锋的刀剑之中，他们能用自己纯熟的战技格挡开敌人的进攻，同时对他们造成足够的伤害。因此，武将对攻击力看得特别重，雄厚的防御力也让他们成为游戏中最耐打的角色之一。

建议分配：等级每升1级，增加力量3点（提高物理攻击力）、体质3点（提高生命上限以及恢复速度、物理防御）、敏捷1点（穿着护腕、鞋子所用）、智慧1点（穿着铠甲所需要的属性）。

女侠。在角色原设中，女侠有旺盛的战意，有过人的臂力，因此女侠虽然攻击力强大，但她们却没有武将铜墙铁壁一般的防御。因为女侠不能承


劝说名士崔琰投奔曹操　谁不知道“河间一张”的威名……　杀死欺骗张郃的假博学

受太多攻击，这就需要她们最大限度地发挥攻击力，提高命中率、增强闪避率，速战速决。

建议分配： 等级每升1级，增加力量3点（提高物理攻击力）、体质1点（提高生命上限以及恢复速度、物理防御）、敏捷3点（提高攻击的命中率以及被攻击时的闪避率）、智慧1点（穿着铠甲所需要的属性）。

弓箭手。 和前面的两种职业不同，弓箭手的优势是在使用远程武器上。和每个弓箭手职业类似，在远程攻击强大的同时，她们的防御力比较脆弱，但迅疾的速度和超远的射程使她们可以毫发无伤地消灭对手。

建议分配： 等级每升1级，增加力量2点（提高物理攻击力）、体质1点（提高生命上限以及恢复速度、物理防御）、敏捷4点（提高攻击的命中率以及被攻击时的闪避率）、智慧1点（能加技能攻击力）。

魏国主线任务指引

将文化融合于任务之中，一直是目标在《傲世Online》开发中所强调的，游戏主线中的许多任务都忠实于《三国演义》原著。《傲世Online》内测开放的魏国地图，主线任务包括许昌、陈留和邺城3个部分，而这3个场景串起的是一段流畅的三国历史，即从“二袁争嫡”到“乌巢烧粮”这一段的演义故事。

任务名称： 调查黄巾余党
接受条件： 完成揭榜杀泼皮任务
关联NPC： 孟母、酒鬼李放、赌鬼张扬
任务说明： 调查泼皮头领孟四维身上的头巾，去找孟四维的老母亲，最后从酒鬼李放口中得知，孟四维常和赌鬼张扬混在一起。与赌鬼张扬打赌，得到孟四维和许田的黄巾军有来往的情报。调查许田的黄巾余党，然后向官员报告。
任务奖励： 50金钱、270经验

任务名称： 许劭的评价
接受条件： 完成调查黄巾余党任务、等级达到18
关联NPC： 许劭、许田农夫、睢阳渠总管、许昌百姓、荀攸、程昱、郭嘉书童
任务说明： 按照官员的建议去找城中名士许劭听取评价，许劭将从生产、民意和贤才中选择一项让玩家去挑战（3条支线）。选生产的话，去询问许田农夫的抱怨，并教训刁钻的乡野谋士；选民意，则需了解许昌百姓的烦恼，赶走城北路上的骚扰狼群；选贤才，则找到荀攸求贤，荀攸推荐了程昱，而程昱最后推荐了郭嘉。按照提示拜访郭嘉，不得见，隔日你再访郭嘉，得知他已经投奔曹操了。
任务奖励： 扳指或玉佩1枚、430经验

任务名称： 轩辕山剿贼
接受条件： 完成许劭的评价任务、等级达到25
关联NPC： 刘炎之、侍卫、满宠、典母
任务说明： 持许劭的推荐信去找刘炎之，在侍卫处获悉轩辕山的部队需要援助，向刘炎之申请前往被拒。自发前往轩辕山，杀死胡车儿，得到典韦的遗物双戟和一封书信。持典韦遗物拜见许昌令满宠，之后将典韦的双戟送还典母，帮典母解决恶狼群的困扰，最后将典母的感谢信带回满宠处。
任务奖励： 一级宝石1颗、50金钱、620经验

任务名称： 劝帝迁许昌
接受条件： 完成轩辕山剿贼任务
关联NPC： 满宠、典农校尉、参军
任务说明： 满宠需要两封来自民间的赞许信。帮典农校尉计算粮仓收支问题可得一封；杀死许田的黄巾军统领，找参军可要到另一封。回复满宠后，赶赴陈留。
任务奖励： 110金钱、1000经验


介入二袁兄弟的争斗

任务名称： 神秘的偷猎者
接受条件： 完成劝帝迁许昌任务
关联NPC： 徐晃、荀彧
任务说明： 杀死树林附近神秘的偷猎者，将找到的袁军令牌交给徐晃。然后去找武卫营军士，得知曹操不见外人，只好向荀彧禀告，荀彧要求玩家杀掉陈留城外的偷猎者，找到袁绍的密令。
任务奖励： 50金钱、1200经验

任务名称： 邺城攻略

接受条件： 完成神秘的偷猎者任务、等级达到28

关联NPC： 荀彧、方士郭国、崔琰、张郃、王宝珠、张珠宝

任务说明： 来到袁绍的大本营邺城后，拜访暗中协助曹操的方士郭国。他有些不太信任玩家，你需劝说袁绍手下的名士崔琰和猛将张郃投奔曹操，他终于认可了玩家的身份和能力（隐藏任务：劝说完张郃以后，许攸也可以被劝服）。

任务奖励： 神兽纹玉佩、1300经验


挑战田丰

任务名称： 二袁争嫡

接受条件： 完成邺城攻略任务

关联NPC： 方士郭国、袁尚门客、袁谭门客

任务说明： 首先方士郭国命玩家对袁尚和袁谭兄弟相争一事推波助澜，而后任务有两个分支：1.来到袁尚府上，袁尚的门客想要杀死袁谭，需要玩家去采集狼蛛的蛛毒，加入酒中，然后向父亲诬告是袁谭所为。装扮袁谭来到遗址群，采集狼蛛牙，合成蛛毒。玩家终于明白袁尚在借刀杀人，并得到了袁尚的奖励。2.来到袁谭的府上，袁谭的门客想要杀死袁尚，需要玩家去邺城郊外收集青狼之皮和火狸之皮，两样皮使用独特的工艺，可以制成青云流火，然后送给袁绍夫人，自有妙用（**注：** 此处两个分支的任务道具蛛毒、青云流火都需要使用合成盒来提炼出最后的任务道具）。

任务奖励： 强弓、1300经验

任务名称： 重华若木

接受条件： 完成二袁争嫡任务

关联NPC： 方士郭国、田丰、逢纪

任务说明： 袁绍的术士田丰看守着神木“若木”，正在利用它的力量来支撑袁绍。郭国希望玩家阻止此事。田丰比较剽悍，郭国建议找猎军统领，得到了袁绍的另一谋士逢纪假颁命令的线索，以此要挟逢纪，离间袁绍和田丰的关系。袁绍果然不再信任田丰了。田丰大怒之下，终被玩家击败，拿着得到的玉雀去见方士郭国。郭国说若木的问题已经不存在了，而这玉雀与曹操的家族有巨大的关联。

任务奖励： 60金钱、1600经验

任务名称： 卫弘老宅

接受条件： 完成重华若木任务，等级达到34

关联NPC： 方士郭国、卫老夫人、哑妇、吕四娘

任务说明： 前往卫弘老宅拜访卫弘的遗孀卫老夫人。卫老夫人正因为丢失其夫的笔记而伤心。从哑妇那里没有问出什么，再次询问卫老夫人，却得知吕四娘奉曹操之命曾经来探望过。吕四娘说她无意间从卫家拿回了一册陈旧的书卷，这就是老夫人丢失的那册。不过失望的是，阅读笔记后并没有发现玉雀的线索。向荀彧汇报邺城的经历，荀彧通晓后修书给曹操，玩家加入曹军，汇报玉雀之事。

任务奖励： 100金钱、1500经验

任务名称： 乌巢地形图

接受条件： 完成卫弘老宅任务

关联NPC： 荀彧、老于头、裴秀

任务说明： 荀彧要求完成乌巢地形图的绘制，作为加入曹军的考验。请教地图制作专家老于头，得知乌巢军营守军强悍，如有一件神奇的骊龙头盔防身，便可从容地勘查地形了。收集材料后找裴秀锻造骊龙头盔，然后去乌巢军营勘查记录，并告知裴秀，由裴秀绘制完成地图。带着地图向荀彧复命，得知曹操的回信还没到。荀彧收到一封神秘书信下令玩家去陈留村落调查，原来是黑山军余部想和曹操联合对付袁绍。玩家汇报荀彧，继续等曹操的回信。

任务奖励： 根据完成速度给予不同经验奖励（时间超过没有经验奖励）、金钱100


和袁尚门客交谈　　袁尚门客需要制作毒酒的材料

篇幅有限，主线任务到此告一段落，从二袁之争到乌巢烧粮这段故事后，袁绍气数已尽，曹操在官渡苦守已然粮绝，若不是许攸献烧粮计，曹操绝不能翻盘，此战之后曹操军队羽翼丰满，挟天子以令诸侯。而各位玩家的三国旅行却还很漫长。

■类型：在线竞速 ■制作：Nexon ■运营：世纪天成
■游戏状态：1月10日内测 ■官方网站：http://www.popkart.com

《跑跑卡丁车》《泡泡堂》赛车版

■上海 八神嘉儿

《跑跑卡丁车》是Nexon根据旗下知名休闲网游《泡泡堂》改编的一部赛车类网络游戏，《泡泡堂》中的8个卡通形象将在《跑跑卡丁车》的风驰电掣中一较高下。游戏在韩国公测时曾经创造了10万注册用户的佳绩，而游戏进入中国后则比较意外地由运营《洛奇》的世纪天成拿到了代理权，而不是此前被看好的盛大网络。



《泡泡堂》明星们有了新舞台



冰原赛要小心撞车哟



冠军产生了

新瓶装老酒

《泡泡堂》里的宝宝、皮蛋、黑妞、葱头、胖墩等角色大家一定很熟悉吧。他们既可爱又憨厚、俏皮，在与水泡大战之后又联手开起卡丁车来。当然，这次不光有大家熟知的角色，还有R博士、阿菲之类新人物登场。

近期国内自主开发和引进的卡通风格竞速游戏有好几款，似乎《跑跑卡丁车》也是一款跟风作品。其实，《跑跑卡丁车》2004年6月就已经在韩国公测，算起来已经是十足的“老人”了。《跑跑卡丁车》的卡通风格延续自《泡泡堂》，十分讨巧，而且这款3D游戏并没有因为时间的“久远”而显得画面过时。在操作上，《跑跑卡丁车》并不强调逼真的操作，玩家只需右手操纵方向键来控制方向及加速，左手控制Shift与Ctrl键刹车和使用道具。当然，想要成为卡丁车高手，仍旧需要苦练技术。《跑跑卡丁车》里最需要掌握的就是用“甩尾”进行转弯，并用甩尾所带来的能量进行加速，减少转弯所耗费的时间。另外，如果能灵巧地运用游戏中提供的各种道具，更可以使你的爱车如虎添翼。

凭驾照上路

许多网络游戏都是以等级来判断游戏玩家能力的，《跑跑卡丁车》中也不例外，只是用和真实赛车手一样的驾照考取系统来分辨玩家的等级。驾照的等级高低直接影响到玩家是否能去一些更高级的赛道比赛。当然，想要拿到高级驾照可不是一件简单的事，首先要通过比赛赢得经验值，从而获得积分。当经验值到达一定程度时，玩家可以提升自己驾驶手套的等级。每种驾驶手套均有5个等级，当经验值超过1个等级时，就可以升级到另一种颜色的手套；而每获得一种新颜色的手套，就可以参加新的驾照考试，驾照考试合格才能去更高级的赛道体验惊险与刺激。

多种游戏模式

《跑跑卡丁车》中有3种赛车模式，分别为竞速模式、道具模式和夺旗模式。这3种模式均有个人赛和团队赛可供选择。《跑跑卡丁车》的世界包括沙漠、冰原、城市、森林等不同的场景，在各种环境里都有多条不同赛道可供选择。不同的跑道除了难度有所不同，跑道本身对赛车也有所影响。具体表现就是车辆在各个环境中的抓地力各不相同，冰原的抓地力最小、而沙漠则对车速和操控感有很大影响，这是《跑跑卡丁车》的仿真之处。所以，选择一条拿手的跑道才是胜利的有力保证。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：天晴数码 ■运营：网龙（中国）
■游戏状态：2月份公测 ■官方网站：http://my.91.com

《魔域》导师系统剖析

■北京 繁花

导师系统是《魔域》针对传统网游升级模式的一项改革，帮助别人不再只是默默无闻的付出，接受帮助的人也不再只是被动的接受。《魔域》鼓励经验的传承，对参与到导师系统中的导师与学生，系统都会给予丰厚的奖励。导师系统由新人的成长、导师的升级两条主线展开，通过导师与新人间经验传承交织成的经验网络深入到游戏的每个角落。

新手公会

新手公会是游戏专为导师系统设置的场所，NPC“雪琳”是新手公会负责人，通过她可以全面了解现在各个导师的情况并使用新手公会的各项便捷功能。导师发布的招生公告、导师升级、导师经验兑换和学生拜师都是在雪琳处进行的。通过雪琳可以查阅新手公会的公告牌，所有导师的招生公告都在上面，选择一个满意的导师来拜谒吧。

新人的成长

拥有导师后，玩家可通过游戏中特设的导师频道在任何地方与导师沟通，这样一对一的帮助可让玩家迅速熟悉游戏中的操作与功能，而且导师还可以通过系统提供的消息通道给自己所有的学生发送在线或者离线消息。除了获得游戏中各种技巧心得的指导外，拥有导师后，玩家每次战斗中得到的经验都将增加10%，如果和导师组队，经验则会增加20%。玩家等级超过50后，自己也拥有了成为导师的资格，新一轮的循环开始了。

导师的升级

导师在辅导学生的过程中可以获得有别于普通经验的导师经验，导师经验是提升导师等级的必备条件。《魔域》中的导师是有等级划分的，初级导师只可以通过雪琳在新手公会中招收学员，而且最多只能招收5名。初级导师收满5名学员且等级超过60级后，可以消耗一定的导师经验升级为中级导师，中级导师可以使用新手公会提供的导师公告功能宣传自己的“指导方针”。中级导师招收满10名学员，且等级超过75级后，消耗导师经验可升级为高级导师。高级导师是导师的最高头衔，他们可以在任意地方招收学员。



新手公会负责人雪琳



中级导师可以发布导师公告



新人可以通过查看导师公告选择拜师，即使因为满员而无法拜师，也可能得到这位导师的帮助

经验的传承

当玩家的学生等级超过30，系统将开始不断提供奖励经验作为对导师辛劳的褒奖。导师获得奖励经验的多少完全取决于学生的勤奋程度，如学生在一天中获得了10点的经验，那么系统会奖励4点经验给他的导师，以此类推。而特别的是，如果导师的学生也成为导师，那么他所招收弟子的努力也会为其导师的导师带来奖励经验。此外，导师经验除了作为提升导师等级的条件，它也是一个很实在的普通经验来源——导师经验可以用来换取实际经验，它所能兑换的实际经验极为可观。

导师系统就是这样通过老玩家对新玩家的扶持，把现实中的情谊带入游戏中，而且还通过一定的奖励，让这种关系持久延续。

■类型：在线竞速 ■制作：Hyundai Digital Entertainment ■运营：天纵网络
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://ctr.joyzone.com.cn

《飚车》新TP配件改装技巧

■飚车记者团 暗之祈祷

近期新TP配件的出台使《飚车》在车辆改装方面爆发了一场新的革命。争论最大的莫过于新旧扭力配件的安装，有人主张全部使用新配件，有人主张以不变应万变或新旧配件相互搭配。到底怎样改最合适，建议先来看看以下实验。

实验为测试Wing-SP车型新旧扭力配件在0～10秒之间的直线加速能力。因为只是测试配件的加速性能，所以在同类车型上并无差异。测试使用自动档，测试前只安装11型轮胎，无减重车身。

测试一：安装双涡轮S类1型与所有新扭力配件

结果：0～10秒提速至137km/h

测试二：安装双涡轮1型与所有旧扭力配件

结果：0～10秒提速至131km/h

测试三：安装双涡轮S类1型，其余均为旧扭力配件

结果：0～10秒提速至132km/h

测试四：安装双涡轮1型，其余均为新扭力配件

结果：0～10秒提速至136km/h

测试五：安装双涡轮S类1型，新扭力配件逐一更换，其余7件仍为旧扭力配件，进行8次测试

结果：0～10秒提速均为133km/h

测试六：安装双涡轮1型，新扭力配件逐一更换，其余7件仍为旧扭力配件

结果：0～10秒提速均为132km/h

由以上测试结果，我们可以得出以下结论。

1.新配件提速最快，极速最高；

2.新增压器与旧增压器在提速上差距甚微，不同的是二者所影响的摩擦系数与车身重量不同。

既然新配件提速最快、极速最高，是否意味着就是最好的改装方案？似乎未必。速度是一把双刃剑，在车速提高的同时也降低了车辆的操控性能。那么，如何来达到二者的平衡？这就需要从摩擦系数入手。我们知道，除增压器外，油冷却器2型、大散热器2型、大口径节流阀2型、空气过滤器3型、中间冷却器2型、进气管2型、高速凸轮2型、四独立节流阀2型、8个配件摩擦系数总和为-0.30，由于11型轮胎的摩擦系数为+0.14，双涡轮S类1型为-0.14，二者正好抵消。现在我们再进行第二个实验，通过新旧搭配，把摩擦系数分别调整为-0.20和-0.10进行实验。



测试一的极速　　摩擦系数负值越高提速越快

测试七：摩擦系数为-0.20

结果：0～10秒提速至136km/h

测试八：摩擦系数为-0.10

结果：0～10秒提速至134km/h

显然，摩擦系数负值越高，提速越快，反之则越慢。值得注意的是，调整摩擦系数并非达到某个数值就可以了。如-0.03-0.07=-0.10，-0.02-0.04-0.04=-0.10，结果相同。但我们知道，新配件越多，提速越快，所以调整时应尽可能采用更多的新配件。

从上述实验可以知道，车辆改装，应具有针对性。每张地图、每辆赛车都有各自的改装方案。对于地图而言，弯多路窄的改装时摩擦系数负值应偏低，弯少路宽的地图改装时摩擦系数负值应偏高。增压器的选择同样具有针对性。仍以双涡轮1型与双涡轮S类1型为例，在提速方面，后者略高于前者；在操控方面，前者略优于后者（车重差别）；在车速保持方面，后者又胜于前者（例如上缓坡，前者车速会下降1～2km/h，后者则能保持车速不变）。在山路等多弯赛道，要求车辆轻巧灵活，可选择前者；在城市战等追求速度刺激时，可使用后者。

《少林传奇》周边赏

■本刊记者 克里斯

看过最近两年《大众软件》的读者一定还记得“在线争锋”栏目的收藏板块，两年多时间内，我们向读者展示了大批游戏周边以及周边收藏者的家底儿。所谓江山代有才人出，最近一段时间又有很多新崛起的网络游戏推出了自己的相关产品，大过年的无论是自己搜刮来收藏，还是当礼品馈赠亲戚家的小朋友似乎都是不错的选择。那么，现在就请出大连卓奥运营的《少林传奇》来亮亮家底儿吧。由于这款游戏题材的特殊性，它推出的周边也有些特别哦。



工作吊带与手机链。工作吊带是卓奥员工工作时佩戴的挂带，上有《少林传奇》Logo，虽属平常，但想搜罗到一个倒也不易。手机链为白色，可做手机擦使用，保护手机屏幕，而主图是小武僧



主题腕表。游戏的主题腕表，它以很炫目的橙色泡沫盒包装，以刺绣绣出“少林传奇”四字。官方资料里说，腕表的时针、分针都带有夜光功能，但我们看到的这唯一一款腕表是采用电子表的设计，没有钟表走针，且显示屏把小武僧的脸切掉了一半，稍留遗憾



海报与运动水壶。《少林传奇》海报目前只有两款，或许是意识到了这个问题，卓奥官方透露，他们正在制作一款珍藏版海报，图案保密……《少林传奇》主题的运动水壶由轻型铝合金材料制成，重量轻、易于清洁，不像传统水壶那样在夏天出现气味残留



Q版小武僧。独特的卡通形象少林小和尚，以树脂为原料制作，个个憨厚可爱、造型逼真、动作各异，可以在电脑显示器上放一溜，也可摆出有前后层次的群体造型



小小钥匙链。塑胶材质的钥匙链，造型仍为Q版的少林小武僧，看来这个虎头虎脑的小朋友人气还蛮高的



敦实马克杯。采用淡雅的白色调，配以暗红色的《少林传奇》Logo十分顺眼，但官方网址的字体、字号与摆放位置的设计略显粗糙



少林扑克牌。以黄色为背景，牌面图案以游戏人物原画为主，包装盒图案则是《少林传奇》中的“老和尚”，设计中规中矩



彩色圆珠笔。两种外观色调的Q版圆珠笔，磨砂笔杆的设计让使用者感到十分方便，笔身造型较为流行，可以悬挂颈间，也可以别在衣服上，实用而富有装饰性

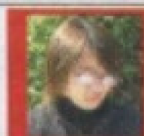
中国人自己的星际联赛！

——第四届PLU星际个人联赛精彩战报

■ 北京 黑河

韩国的星际OSL个人联赛凭借良好的运作和高水平的选手，成为世界最成功的电子竞技赛事之一，并让《星际争霸》成为韩国不可替代的第一竞技项目。中国星际曾经有过辉煌的过去，但由于过去几年缺乏比赛，同时受到“魔兽”的冲击而逐渐衰落下去。但从2004年中到2005年期间，两届中韩星际对抗赛的成功举办将无数玩家心中的星际之火再度点燃。同时，一项新兴的星际比赛开始在玩家中产生深刻影响，那就是由玩家工会组织的PLU星际个人联赛。玩家工会由一些热爱星际、热爱中国电子竞技的玩家自发组成，他们组织的PLU个人联赛已经举办了4届。这项非盈利性质的比赛囊括了国内所有的星际高手，比赛质量非常高，今年更是通过视频软件的帮助实现了网络直播，吸引了共达上百万人次的观看，很大程度上促进了星际项目在中国的持续发展。现在由笔者选取3局本届联赛中非常精彩的比赛来同大家分享，也希望大家能继续支持星际，支持中国电子竞技！

一、神族绝唱 闪电王子浪漫名局

八进四：	GodTel.621 VS WE.wYw
比赛版本：	1.13
比赛地图：	Paranoid Android
对阵双方：	 GodTel.621 ——MAP1点，红色Protoss
	 WE.wYw ——MAP2点，棕色Zerg

这是PLU八进四的一场比赛，由八强中最后一个纯神族选手621对阵有着“中国第一Z”之称的wYw，此前双方在七局四胜的比赛中战成3：2，wYw领先。比赛开始后，621采用了双兵营压制开局，wYw在用宿主侦察到对手的开局后，以比较稳妥的12D内双基开局应对。之后621在wYw的副矿还未放下防御建筑时，用5个Zealot发起了第一次进攻（图1），这次进攻在一定程度上影响了wYw初期的经济。接着双方进入稳步发展阶段，621攀升了圣堂的科技树，wYw则是建造了刺蛇塔，准备用Lurker进行压制和偷袭。621对战局的整体把握很好，在副矿开始运作后，带着主力部队出击，迫使wYw取消了三矿的扩张。接着621用主力强行冲击wYw重兵防守的副矿（图2），虽然将对方的小狗歼灭，但前期积攒的Zealot也全部阵亡。wYw在宿主运输和速度都升级好后，选择了空投621主矿，621用炮台配合着回救部队，基本没有什么损失就将wYw这拨空投化解。

621开始了第三片矿区的扩张，与此相对wYw的第三片、第四片矿区也先后开始了运作。wYw继续采用多点空投，但621三片矿区的防守密不透风，wYw无功而返。621在防守的同时抓住时机，用优势兵力拿到了最关键的一片矿区——7点矿区的控制权。形势不妙的wYw无奈之下











只有携带大量兵力强行投向621主矿，意图将对方的科技建筑与兵营打掉。这里被星际玩家称为“闪电王子”的621开始展示精准的心灵风暴，4道闪电划过，wYw的部队全部化为血水（图3）。随后wYw的科技升到顶级，大量的猛犸在蝎子施放的赤蜂配合下，展开了对7点矿区的进攻（图4）。621的闪电一次次地落在猛犸的头上，但无奈wYw的后续部队源源不断地赶来，7点矿区最终被wYw拿下。这时候wYw对局势的判断出现了失误，没有稳固防守积攒兵力，而是选择了主动出击，双方的主力部队在621家门口遭遇，并爆发了一场激烈的战斗（图5），621近乎完美的闪电将战场变成了血海，最终获得了这次战役的完全胜利，这是本局比赛的转折点。



621在良好经济的支持下爆出了大量攻防满级的部队，展开了对7点矿区，也是关系着wYw经济命脉的一片矿区的反扑。在Zealot+光明执政官+金甲+光明圣堂的黄金组合面前，wYw遍地的地堡仍然是脆弱不堪，瞬间7点矿区易主（图6）。之后621在7点矿区建造基地，同时在闪电的配合下利用小股兵力不断消耗wYw的部队，wYw生产出了少量有射程优势的对地守护者，但再一次成为621闪电之下的祭品。最后621的优势兵力开始出击，几次局部战役后，wYw的部队被全歼，打出GG退出比赛。

点评： Paranoid Android这张两人地图非常有特点，地形的复杂很容易造成同时发生多场局部地区的战斗，需要对战双方有较强的多线控制能力。此外这张地图的点睛之处就是7点矿区的设置，这是一个在双方均势下决定比赛胜负的矿区，拿到这片矿区的控制权是获得比赛胜利的关键。

这局比赛非常精彩，621显示了极为良好的大局观，侦察工作做得很优秀，多次预料到wYw的进攻点并采取了稳健的防守。当然让人叹为观止的还是一道道美妙的闪电，在之前的比赛中，621曾经凭借4道世界级的闪电将卫冕冠军Super送到了败者组。这局比赛621的闪电再次大放神威，几乎每道都给wYw部队造成了重创。wYw失利的重要原因还在于在对方的主矿防守体系较为完善的情况下多次强行空投，损失了大量兵力，并因此未能阻止621第三片矿区的扩张。另外Lurker和猛犸消耗了wYw大量的气体资源，导致wYw在后期的兵力组成上很大程度依靠在闪电面前极为脆弱的小狗，并最终失去了比赛。这场比赛621获胜后双方打成3：3，在决胜局中621遗憾告负，最后一个Protoss战士离开了这届比赛，但621用闪电捍卫了Protoss的荣誉，这局充满着浪漫色彩的神族绝唱真是值得铭记。

二、精彩纷呈 师徒大战青出于蓝

季军争夺战：SCI]Dpr VS SCI]wYw

比赛版本：1.13

比赛地图：the Lost Temple

对阵双方：



SCI]Dpr
——MAP3点，棕色Zerg



SCI]wYw
——MAP6点，黄色Zerg

在PLU半决赛中，不在状态的Dpr和wYw分别以0：4败给了RushGoOn和Super，两人只能相聚于争夺季军的战场上。这场比赛的特殊之处就是双方的师徒关系，两人也都把队标换成了母队SCI，这让比赛有了一份浓浓的怀旧和友情气氛。本局比赛之前双方战成3：3，这是决胜局。

比赛开始后，Dpr采用了9D Rush（图1），wYw是12D内双基，为求稳妥起见他连续补了两个地堡，但这让









他的科技大幅度落后于对手。Dpr的龙塔建造完成之时，wYw才开始龙塔的建造，他也只好在家中建造防空塔，从而暂时丧失了进攻主动权。Dpr生成出第一批飞龙后，开始了副矿的扩张，由于前期采集的气体资源充足，飞龙的数量逐渐增多。wYw在家中放下了第三个基地，并利用这个时间段补充了大量的Drone，而Dpr因为副矿的扩张，Drone的数量一直不是很多。随后wYw集结了相当数量的自杀机和小狗，对Dpr的副矿发起了冲击（图2），Dpr利用防空塔的火力和飞龙的操作化解了这次进攻。wYw马上在副矿放下了基地，并再次集结自杀机和小狗进攻，这次Dpr对wYw的小狗数量的预判有所失误，没有补充相应的地堡或者小狗，wYw控制着小狗强行打掉了Dpr的防空塔，并利用克隆操作连续点杀Dpr的飞龙。紧接着Dpr又出现了一个重大的失误，被wYw的5只小狗偷偷溜到主矿，杀死了5只Drone（图3），这给Drone数量本来就不足的Dpr造成了很大影响。此后Dpr开始补充Drone，飞龙为防止wYw的偷袭而不敢走出家门，这让wYw获得了发展的一个黄金阶段，不但副矿开始正常运作，三级基地也升级完毕，Dpr前期的优势荡然无存。

多次丧失战机的Dpr终于按捺不住，在wYw吞噬者完成进化前展开了进攻。但面对数量众多的刺蛇，Dpr的飞龙只能选择撤退（图4）。这时候wYw放下了蝎子塔，所有的观众精神一振，大家都知道这个科技建筑会给比赛带来很多精彩的场面。Dpr用飞龙不断进行着游击战，终于被wYw抓住机会，蝎子对飞龙施放了可怕的瘟疫魔法（图5），大量飞龙的HP瞬间降到了1格。wYw当然不会留给这些脆弱的飞龙恢复HP的时间了，马上发动最后的进攻，数量恐怖的部队在赤蜂的配合下摧毁了Dpr的防御体系（图6），同时wYw还使用了皇后的减速魔法（图7），场面非常壮观。Dpr无力回天，但他还是非常职业地带着剩余部队做了最后一次攻击，再打出GG退出比赛。





点评：ZvZ是同族战斗中最难的，对大局观、兵力计算、微操作上都有着极高的要求，一次小失误就会导致比赛的失利。对于LT上的ZvZ来说，地图很平衡，前期开局、中期的兵种操作和转换是决定胜负的关键因素。本局比赛Dpr的开局不错，但中期的一些失误（尤其是被对方小狗杀死5只Drone）导致不能迅速扩张，逐渐丧失了比赛的主动权。wYw在开局不利的情况下，正确分析了场上形势，采取措施不断缩小与对手的差距。蝎子的瘟疫魔法更是神来之笔，这一幕曾经在2004年的一场ZvZ比赛中出现，并入选了当年的十大精彩瞬间。这局比赛同样精彩绝伦，可以入选2005国内电子竞技十佳战报。



三、暴力美学 抗韩英雄强势卫冕

最终决赛：Bat.Super VS TJHT.RushGoOn
比赛版本：1.13
比赛地图：Estrella
对阵双方：


Bat.Super
——MAP9点，绿色Terran


TJHT.RushGoOn
——MAP6点，棕色Terran



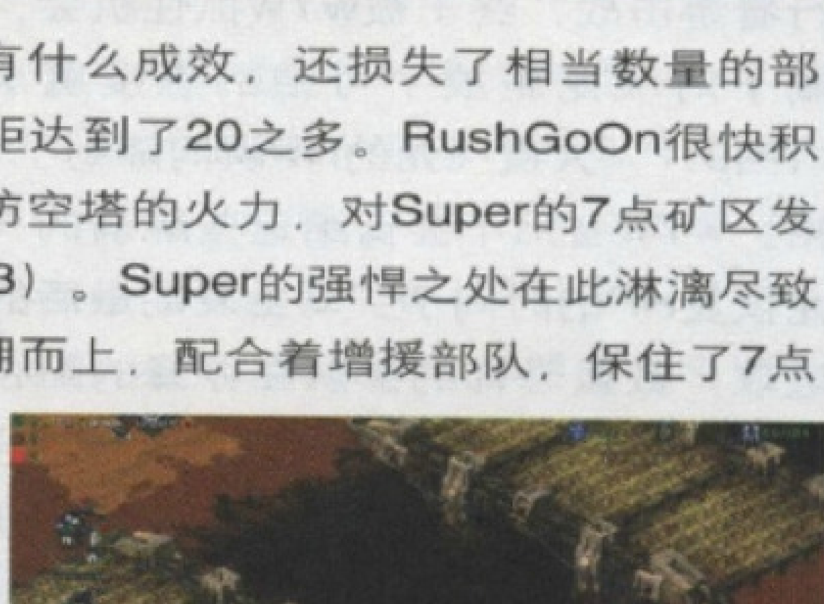
本场比赛是决赛的第五局，之前双方战成3：1，Super领先。Estrella是张岛图，比赛开始后双方稳步发展，各自飞出去的兵营也是在第一时间就侦察到了对方的动向。RushGoOn开始建造了两个重工，并修建了机场和VA，想给Super造成速投机械巨人的假象。Super则是以不变应万变，单重工不停地生产Tank，并在高地周围和地图中央修建了一些防空塔防止对手空投。之后RushGoOn造出的分基地向地图7点矿区飞去，被Super利用飞过来的工程湾看到，RushGoOn在此对Super的兵力判断出现了失误，空运过去的两辆Tank被打掉（图1），只好将基地升起，向地图5点矿区飞去，Super马上在7点矿区建立起了防御体系并顺势开了分基地。RushGoOn为了保证5点矿区能够顺利运作，在此区域提前布置了足够的兵力，同Super派来压制的兵力形成了隔桥对峙。



战局进入中盘，Super开始主动寻求进攻，两架满载的Dropship沿地图右边缘来到5点矿区，不过RushGoOn对此有所准备，大量SCV配合着不断赶来的援军，轻松化解了这次进攻（图2）。Super马上从大桥正面强冲5点矿区，但RushGoOn后续部队陆续赶来，再次将Super的进攻部队全歼。Super两次主动进攻没有什么成效，还损失了相当数量的部队，在人口上与RushGoOn差距达到了20之多。RushGoOn很快积聚了大量部队，利用兵营吸引防空塔的火力，对Super的7点矿区发起了连续3次大规模的空投（图3）。Super的强悍之处在此淋漓尽致地体现出来，每次都是SCV一拥而上，配合着增援部队，保住了7点矿区。同时Super也开始进攻对方的5点矿区，两人都是双线作战，但Super的操作稍占优势，双方的人口又回到同一水平线。







双方在地图的各个重要区域不断展开拉锯战，终于两人的主力部队在地图中央遭遇（图4），RushGoOn率先布置好的部队阵形成为这次局部战役的决定性因素，他大获全胜，并趁势追击再次将Super的第二道防线击破，这时只要能稳固防守，兵力优势将会不断扩大。但RushGoOn作出了一个错误的决定，强行冲击11点矿区，大量半血的Tank被Super桥后的防守部队击毁（图5），局势瞬间扭转！Super马上集中部队反击，已经有些紧张的RushGoOn操作出现失误，丧失了最后的部队，这时他已经没有经济来源，只能退出比赛。



点评： 在Estrella这张地图上，谁先控制了地图的中间地带，就可以更加容易地扩张。这局比赛双方多次在地图中央展开遭遇战，RushGoOn也正是凭借在地图中央的决战获得了比赛的主动权，但他一时的冲动给了对手翻盘的机会，这位深受星际玩家喜欢的人族“小天王”今年的表现非常不错，希望他能继续努力。Super通过两届中韩对抗赛的锤炼建立了强烈的自信心，而这也已经成为他获得胜利的源泉。继上届比赛战胜PJ夺冠后，这届比赛更是显示了强大的实力，进入复赛后基本上是一路横扫，比赛中也是将战略暴力和操作暴力结合得非常完美，最后以强势卫冕。P

鬼王厚积薄发，风暴人族兵败龟岛

■上海 SOZ电子竞技俱乐部

前言：本场战报的对战双方都是TMH战队目前的当家花旦，一个是有“天才鬼王”之称的LUCIFER，另一个则是目前风头正劲的风暴人族STORM。双方为了争夺2006年来华参加STAR WAR II（明星大战第二赛季）的入场券而在龟岛上展开了一场荡气回肠的激战，最后的胜利者是大家熟悉的鬼王LUCIFER。但在这场22分钟左右的比赛中，LUCIFER被STORM压制了近15分钟之久，那么他是如何在最后阶段逆转局势，获得胜利的呢？请各位往下看……

开场后灰色的鬼王LUCIFER将龟岛的8点位置据为己有，并以坟场→地穴→祭坛→通灵塔→商店的标准蜘蛛流顺序开局；而另一边风暴人族STORM则在11点位置安营扎寨与鬼王比邻而居，依旧是沉闷的大法师开局，但让人眼前一亮的是，当人族的民兵在第一时间发现了亡灵基地后，STORM通过对对方建筑的观察立刻



1 民兵rush成功阻止了亡灵的建筑建造

明白了对手蜘蛛开局的意图，也知道对手此时正处于兵力空虚之际，随即便召集了基地内的3个民兵和步兵杀向了对手的基地。此时，LUCIFER的兵力仅为两个伐木的食尸鬼，蜘蛛和英雄仍然在各自的建筑中读进度条，所以当对手的民兵小队突然杀进来时，LUCIFER只有干瞪眼，亡灵正在建造中的商店与通灵塔被迫取消，人族只损失了一个农民便出色完成了对亡灵的第一波打击。当民兵们出色地完成任务撤出对手的基地时，大法师已经率领步兵来到了亡灵基地门前抢先MF（图1）。

分析：STORM开局成功地rush使LUCIFER在很长一段时间内没有



2 前来骚扰的大法师被迫回城

充裕的资金再建造商店，这使得亡灵失去了骷髅棒这个在前期MF、侦察和作战时实用性很高的道具。而通灵塔被摧毁使得亡灵扩充军备的速度落后于人族，在随后的一段时间内始终无法与人族正面相抗衡。

当死骑带领着两个蜘蛛准备外出狩猎门前的小怪时，却看见了已经MF完毕撤退的大法师一行。由于兵力匮乏，LUCIFER自知纠缠对手只是浪费时间，所以明智地选择了撤回基地购买骷髅棒，准备MF。作风强硬的STORM却不想让亡灵在前期过安稳日子，寻找数次机会后，终于等到了死骑外出MF的空当杀入对手基地准备屠农。LUCIFER不敢大意，立刻指挥基地内伐木的农民向金矿靠拢保护侍僧，侍僧则从基地的另一侧撤出，随后当对手的部队准备强拆金矿时，食尸鬼和蛛网塔则集中攻击对手的大法师，STORM只得无奈地点击了回城卷轴（图2）。

大法师的回城换来了短暂的和平，亡灵趁机快速清理了门前的分矿，得到了大无敌药水一瓶（此道具之后起到重大作用），并同时在中路安插了先前MF时得到的侦察守卫。随后在MF商店的过程中，LUCIFER突然发现了小地图上有大量的绿点向己方靠拢，死骑只得放弃继续MF，率领蜘蛛撤回基地，但一个蜘蛛被树魔猎手所诱捕逃脱不及，被随后赶到的山王一锤砸翻在地。STORM见对手撤回基地，便顺势将部队盘踞在对手基地门前作压制状，后方则指挥农民前往己方门前的分矿进行扩张（图3）。此时人类的人口已经达到了48，而亡灵则只有36。为什么亡灵此时的部队如此稀少？原来一直躲在基地内的LUCIFER已经开始了三级基地的升级工作，同时基地深处两座屠宰场正悄悄地量产黑曜石雕像，很显然LUCIFER选择了放弃扩充中期兵力，速攀科技随后速出毁灭者的战术。通过安插在基地门前的侦察守



3 STORM趁着正面成功压制LUCIFER，立刻在后方扩张

卫，当LUCIFER发现对手向己方另一个路口移动时，立刻召唤两个骷髅前往对手的分基地侦察，并发现了对手刚开始运转不久的分基地。这一系列情报让LUCIFER非常满意，对手此时部队以步兵和男女巫为主，同时由于扩张的缘故，在短时间内无法快速补充能够抗衡毁灭者的对空火力部队，己方其实已经完全占据了科技和兵力上的优势，一旦毁灭者的研究完成，同时正在训练中的憎恶加入后，在一定时间内人类将无法训练火枪手等部队与己方正面一战。综合以上情报，LUCIFER果断地决定外出MF 7点商店后的食人魔首领，并为后期的扩张做好准备。

STORM见对手外出，立刻发动了攻击准备再次逼迫对手回城救援，LUCIFER也的确如STORM所愿地撤回基地，但是出乎STORM意料的是，原本自己认为的单方面压制，由于亡灵的黑曜石雕像突然升空为毁灭者而导致形势逆转——水元素率先成了毁灭者的口粮，补充了能量的毁灭者们开始集中点杀人类的步兵，LICH的NOVA也开始轰炸人类的非魔


4 无敌药水帮助死骑逃过了围杀，毁灭则成为了击杀人类低级单位的杀手

免单位。此时如果STORM掉头回撤将损失更大，唯有逼退对手才有一丝生机。于是山王对准死骑的面门就是一飞锤，随后所有部队将死骑围了个严严实实准备逼迫亡灵主英雄回城逃命（图4）。但是，死骑先前获得的大无敌药水将STORM的如意算盘打了个粉碎，围杀无望的人类只得且战且退，被压制已久的亡灵怎愿意错过如此机会，LUCIFER立刻招呼刚训练出的憎恶开始追击。但由于兴奋过头，半血的死骑一人冲在了队列的最前方，却被对手用山王砸晕后团团围


5 死骑走位不慎被追回城

住，LUCIFER只得双击回城保护死骑（图5）。

STORM自知此时的兵力绝对无法与再次杀出的亡灵一战，所以乖巧地撤退，外出MF来等待时机，大法师在MF完商店后毫不犹豫地购买了重修之书，放弃了可以成为毁灭者饵食的水元素而选择了阵地战中更有杀伤力的暴风雪，同时人类的基地内也开始量产破法者与火枪手。亡灵拿回主动权后，LUCIFER操纵着部队清理了商店旁的金矿后准备扩张。继续在MF的死骑突然发现自己的部队背后出现了大量人族军队，对手此时已成功将部队转为破法者+法师+火枪的组合。死骑只能再次回城避开对手。迅速扩充到78人口的人类似乎感觉胜利就在前方，于是再一次杀向了亡灵的基地，而此时人口只有55的死骑则在基地深处恭候对手的压制，一旦人族稍有后退动向，死骑便做出追击的举动迫使人类部队掉头攻击，而自己却再次撤退入基地腹地。双方如同太极推手般在亡灵的基地前方胶着着，而亡灵偷偷扩张的分矿也因此获得了安全运转的时机（图6）。僵持的状态终于由STORM的一次冒进所打破——为了追击一个重伤的憎恶，人类


6 亡灵成功在前线拖住了对手，偷偷扩张的金矿为亡灵带来了胜利

的部队完全冲进了亡灵基地前方的腐蚀之地，而法系和火枪手部队则暴露在了亡灵基地的右侧，作为掩护者的破法者小队则处在了亡灵基地的左侧。这样一来LUCIFER立刻指挥所有部队从基地右侧杀出，憎恶大军直面对手脆弱的法系和火枪手部队，LICH的NOVA适时而出，将人类准备后撤的火枪手们全部冰冻。调整阵形无望的STORM只能选择在不利的情况下与亡灵展开厮杀。几个回合之后，亡灵源源不断地量产出的憎恶很快控制了局面，LICH与毁灭者则将对手的法系单位屠杀干净。渐渐不支的STORM只能硬着头皮强行撤退，可惜的是落在最后的山王成了亡灵追击时的第一目标，当山王终于应声倒地之后，LUCIFER指挥重伤的憎恶开始撤退，同时训练地穴领主为后期的决战做准备。而最后的决战毫无悬念，在再度轻松击退一次STORM的冒进攻击之后，亡灵方积累了80人口的憎恶大军终于杀向了人族的分矿，只有50人口出头的人类部队勉强抵抗了几秒之后，无望地打出了“GG”，胜利者则是鬼王——LUCIFER。

综合分析：本场比赛中，LUCIFER把太极功夫打得风生水起，正确地使用了蜘蛛→毁灭→憎恶的兵种转化路线，先以蜘蛛来作为前期过渡兵种，诱使对手生产大量的步兵与法系单位，随后快速出现的毁灭者将对手的初级兵种消灭干净，迫使对手量产大量的火枪来对抗自己的毁灭，接着再将计就计地停止生产毁灭，转头训练憎恶来压制对手的火枪和破法。在战略思路上LUCIFER也胜出一筹，先是以科技来扭转局势，随后不断拖住对手的部队来使自己的分矿安全扩张，最后在科技、经济双优的情况下战胜了对手。反观STORM，连续打了大半场的好局，却因为疏于侦察而放任了亡灵的经济发展，使得自己在科技落后的情况下，被对手追平了经济优势。而“亡灵杀手”山王的等级过低也造成了己方无法压制对手双英雄的局面，当亡灵三英雄达到了恐怖的5、5、3等级后，人类的英雄也只有4、4而已。P

刀剑争雄 斗神出世



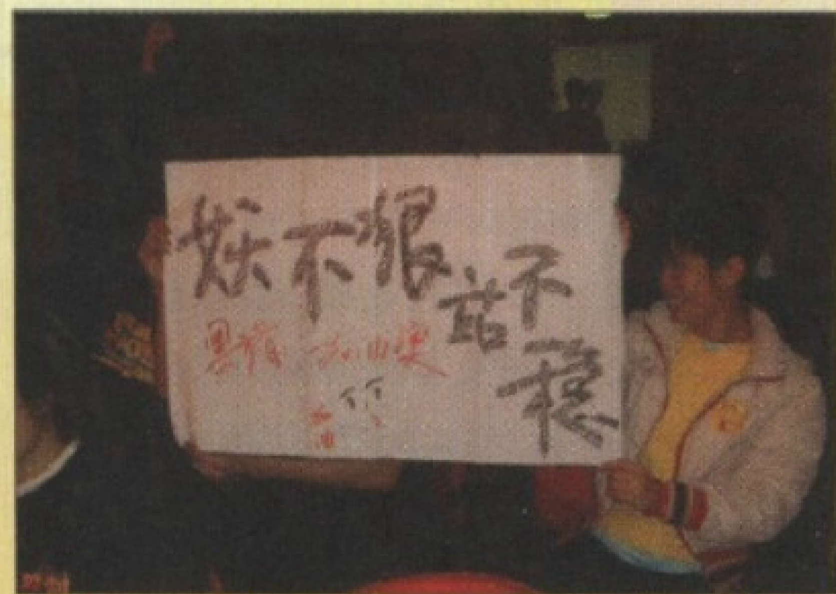


——搜狐2005斗神挑战赛总决赛现场纪实

■本刊记者 北阳环组

“月圆之夜，紫禁之巅，一剑西来，天外飞仙！”

在古龙的武侠小说中，当月圆之夜，世人都在煮酒赏月之际，却有两位绝世剑客在紫禁城之巅一较高下。有这样精彩的对决，当然也少不了一群好武的观众放弃赏月来观战。2005年12月24日，在搜狐大厦中也有相似



现场热情的亲友助威团

的一幕正在上演。这天下午，当大楼之外的人们都在为享受即将到来的圣诞平安夜而奔走之际，在搜狐大厦的某个大厅中却是人头攒动，玩家与媒体聚集，正在等待着“搜狐2005全国斗神挑战赛总决赛”的开场。

“斗神挑战赛”是搜狐基于《刀剑Online》诞生的一项竞技赛事，自2005年11月15日开放这个竞技系统、11月29日开始预赛的近一个月以来，有无数“刀剑”玩家参与到这个比赛中。“斗神坛”系统摒弃了网络游戏练功升级、将实力奠定于玩家所耗时间长短上的特性，不仅实现了“跨服务器”的无差别竞技平台，让所有玩家都可以免费参与，更公平地为玩家统一开放了50级角色的装备和技能，让所有人都可以从统一起跑线上开始竞争，纯靠操作实力来击败对手。当天下午进入总决赛的共有来自全国各地的8位选手，历经淘汰赛的重重关卡进入到这个最终较量环节，他们将在此角逐“斗神”的称号以及10 000人民币的冠军奖金。现场除了媒体与北京本地的大批“刀剑”忠实玩家外，还有一些跟着选手们从家乡前来助威的亲友团们相互较着劲，比赛尚未开始，便已有山雨欲来的气氛。

下午两点，主持人宣布本次挑战赛总决赛正式开幕。在一段热舞表演后，搜狐的高级副总裁王建军和游戏部经理金毅分别上台致开幕辞和介绍“斗神”系统的特点，接着8位选手依次登台亮相，抽签分成四组开始捉对厮杀。选手们的比赛座位在讲台的右侧，而在讲台正中央的大屏幕上则实况直播比赛进程，台下每一个观众都可以清楚地看到选手们的比赛状态和详细过程。有趣的是8位选手不约



这两位在“怒目挑衅”的环节却频频笑场

而同地选择了妖族男力士的角色，除去角色实力的原因，这也说明“刀剑”中各角色的平衡性还有待调整。在第一轮的比赛中，妖狠站的稳、梦青山、夜半鬼敲门和至尊这几位人气颇高的选手都顺利过关。在接下来的



这胜利来得还真是挺轻松呢（楚楚取胜后）！

半决赛中，梦青山选手击败妖狠站的稳挺进决赛，而至尊这位在《刀剑Online》中知名度很高的玩家，也可以说是现场人气最高的选手经过三场苦斗挫败夜半鬼敲门，将与梦青山进行最后的决赛。

在决赛之前先进行了决定季军的比赛，由夜半鬼敲门对阵妖狠站的稳。夜半鬼敲门在先胜一局的情势下愈发沉稳，在关键的缠斗中不露丝毫破绽，在闪过对手投技之后又防住紧接而来的“乱披风”，然后抓住对手破绽实行反击，以2：0完胜妖狠站的稳，获得第三名。正当所有人都以为决赛将要开场之际，主办方却邀请现场一位漂亮的“刀剑”女玩家——北京七星剑的“楚楚”上台挑战八强中的“刀锋炫舞”选手，可怜刀锋选手，虽然

刚刚失利，但面对如此PLMM又哪里下得了狠手？只得选个不拿手的角色，接受再败一局的残酷事实了。不过这回虽然输了比赛却赢了人气，现场观众纷纷鼓掌，既是祝贺楚楚的胜利，也是在表扬刀锋选手的“不公平竞争精神”吧？

最后的冠亚军决赛终于开始了，这是两个真正高手的较量，在两位选手登台之际，笔者敢打赌主持人的脑子里一定闪过了世界拳王争霸赛的某些场面，他要求两位选手相互怒目以视，再说点“我定要揍得你尿裤子”之类的狠话。但遗憾的是两位选手却显得惺惺相惜，简直恨不得拉着对方的手说：“无论胜负如何，你都是我最好的战友！”令人大跌眼镜。虽然友谊第一，比赛第二，但这可不代表这是一场温情脉脉的比赛，一回到比赛座位上，两位选手立刻进入状态，谁也不会手下留情！在第一局比赛中，梦青山打法沉着，一直采取有策略的攻势，慢慢积累对手的破绽值。至尊曾有很好的机会，一度打中对手



冠亚军决赛，两位选手都相当投入

硬直，引起场内亲友团欢呼一片。但可惜的是终究没有转化为必杀招，却被梦青山实现大反攻，以一个“开天势”打满至尊的破绽，在全场欢呼中一连串攻击如水银泻地般打出，最后还用必杀“三入地狱”直接终结对手，真是漂亮的胜利！而这一局给至尊的心理上造成了不小的打击，在第二局一开始就展现出急于求胜的心态，贸然使用“乱披风”，却被对手抓住破绽，消耗了关键的气爆；接下来梦青山的破绽虽满，但他却用“五丁开山”向着对手的反方向逃开了破绽，引发现场一片赞叹。受挫的至尊转入到被动防守，最终被对手用“乱披风”打了硬直并抓到破绽，连失两局将对手送上了“斗神”宝座。

比赛结束后进行了颁奖仪式，本刊主编王晨与编辑部主任田震亦上台为前三名选手颁发了奖品和荣誉证书。当梦青山接过代表“斗神”荣誉的宝剑、证书和万元奖金时，他脸上的笑容何其灿烂！不过，也许他还没想到，今后当他头



本刊主编王晨上台为选手颁奖

顶着“斗神”的头衔在《刀剑Online》中招摇过市时，不知道还有多少想要取而代之的玩家想要向他发起挑战和切磋呢！所谓高处不胜寒，这，便是江湖吧……



比赛结束后，本刊记者采访了搜狐高级副总裁王建军与本次比赛的冠军郭颂（ID：梦青山）。

大众软件： 王总，“刀剑斗神坛”系统是一个很特殊的竞技系统，在目前流行的RPG类网游中还没有谁与之相同，请问一开始怎么想到设立这么一个系统？

王建军： 竞技格斗是《刀剑Online》的一大卖点，它非常需要玩家掌握游戏的技巧性。我们设立这个竞技平台，也是为了让更多玩家平等地了解到“刀剑”的竞技乐趣，然后再投入《刀剑Online》去，二者形成一个良好的循环。

大众软件： “斗神坛”摒弃了网游的升级系统，让玩家从一个比较高的级别段位开始平等较量，这会不会反过来对《刀剑Online》的运营造成一些负面的影响？

王建军： “斗神坛”中获得的装备和级别毕竟是临时的，无法带入到《刀剑Online》中，也不会对其造成负面的影响，相反玩家在享受到高级别竞技的乐趣后，可能会在《刀剑Online》中激发更大的游戏热情。

大众软件： 那么“斗神坛”将来会考虑成为一个独立的收费运营项目吗？

王建军： 我们的“斗神坛”是不会收费的，而且今后在这个平台上的比赛会继续不断地办下去，它的目的是巩固和加大玩家对《刀剑Online》的喜爱。

大众软件： 今后搜狐游戏运营的重点还是放在《刀剑Online》上吗？还有没有其他什么举动？

王建军： 是的，“刀剑”还在“青壮期”，还在大量投入，处于推陈出新的时期，今后一段时间内也是我们运营的重点。但我们目前正在独立开发的一款网络游戏也在顺利进行中。

大众软件： 能透露一下是什么游戏吗？

王建军： 是《天龙八部》（暂定名），我们已经取得了金庸先生的授权，今后会公布更多的相关消息的。

以下为采访郭颂（ID：梦青山）

大众软件： 请问你平常喜欢玩什么游戏？

郭颂： 在玩“刀剑”之前我玩过一阵子CS，不过这跟今天拿冠军的关系不大。我最喜欢的是“拳皇”系列，我想在“拳皇”中打下的基础才是今天拿到冠军的主要原因。

大众软件： “拳皇”与“刀剑”的“斗神坛”有相似性吗？

郭颂： 我认为相似度很高，二者同样是对操作与心理的考验，非常讲究攻防之间的转换。

大众软件： 那你认为自己获胜的最主要原因是什么？

郭颂： 心态。这跟玩格斗游戏一样，保持平和的心态是胜利的关键，我一开始并没有想过什么冠军，只觉得自己能平静对待，打出自己的真实水平就好。

大众软件： 你是哪里人？家里对你参加这次比赛支持吗？

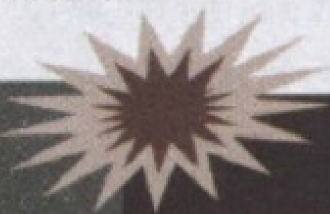
郭颂： 我是河北邯郸人，刚刚大学毕业。家里还是很支持我来参加比赛的，我来之前父母就说，拿不到名次就算来北京过圣诞节吧（笑），说起来我还没来得及跟他们报喜呢！



乾坤一技

QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn



《战地2》指挥官心得

■ 游侠新Netshow会员 今夜星空

《战地2》中作为团队核心的指挥官是举足轻重的角色。一次出色的指挥可激发我方战斗人员的斗志，在一场战斗中起到关键性作用，所以指挥官的表现如何直接影响战斗进程，决定最后战局的结果。从零开始学做一个好指挥官，需要长期的战斗经验。下面我们就来一步步分析指挥官这个角色是如何走向成功的。

作为一个好的指挥官，首先要牢记以下几个基本数据：卫星扫描，13秒钟后失效（大概数据），28秒就绪；大炮攻击，5秒钟后炮击，持续10秒，1分钟就绪；无人侦察机，30秒后失效，35秒钟就绪（基本上可不间断使用）；空投补给，7秒后落地（平地），1分钟就绪。这些看起来很平常的工作，如果能完美地利用好就可掌握战场先机。

利用卫星提前报告敌人位置或及时地给予前方火炮或补给的支援，往往能起到意想不到的作用，也许就因为一次处理得当就可占领一个据点。接着是熟悉地图，一个好的指挥官应该对任何类型的作战地图了如指掌。所谓熟悉地图就是了解地形以及各个据点的情况。在一场战斗中我们很难攻占所有的据点，这时就要有所选择。优先占领有飞机和车辆武器的据点，要知道在战斗中，一辆坦克或装甲车的威力是不容忽视的，敌军在装甲车辆的配合下攻击力将大大增强。其次控制交通要道，某些地图存在一些关键的道路，一般都是桥梁居多，这些道路看似不起眼，却是通往某些重要据点的必经之路，所以我们应该控制这些道路，避免敌人的车辆或大部队通过。然后是控制地图中部，为什么是中部地区呢？中部地区一般是战斗的转折点，因为《战地2》地图的限制，控制中部还可牵制敌方战斗机的发挥。

接下来是战术安排，其中最普遍的是机动作战。机动作战的前提是有足够的车辆和相应的士兵，这样才能安排出合适的作战队伍。机动作战的要领在于快速移动，一般适合于偷袭、阻击等。利用飞机速度快的优势，让黑鹰来回于各个据点，抢点或运送士兵。轰炸机和直升飞机是最好的辅助进攻利器，在配合地面部队进攻时，先对地面进行一番轰炸，用直升飞机对车辆定点火炮等障碍予以清除，使我方顺利进入战斗区域。然后直升飞机在外围警戒，阻击敌人的援军。步兵可三三两两为一小组隐蔽起来，在要道进行“打了就跑”的干扰战术，这里当然需要指挥官给出敌人的准确位置。下面寻找敌人的主力进行决战，在《战地2》中一个人的能力毕竟是有限的，但有规模的队伍则不能忽视，所以要尽快通过雷达判明敌方主力的位置，进行策划安排，给予毁灭性打击。在做好战术进攻的同时也要防备出现各种意外情况。



指挥官操作界面

最后说说防守的要领。一般来说，在重要的基地或据点，要至少留半队士兵。虽然可能面临数倍的敌人，但我们的任务是争取时间等待增援而不是死拼。要避免在第一轮攻击时被对方攻克，就要多利用现有的武器。半队士兵中，要有人负责防空武器，有人负责反坦克导弹，最后还需要机枪应付抢点的士兵。工兵和狙击手携带的可用地雷要埋在据点的出入口，这样可阻止一些车辆和步兵的冲锋。而特种兵的C4炸弹，也可当遥控炸弹埋在路上等敌人车队通过时随时起爆。



图中我方少量士兵吸引敌人炮火（红色），下方装甲部队快速占领据点（白色）

在一场战斗中，普通士兵需要的也许只是作战的勇敢和对命令的服从，而指挥官则要显示出勇气、镇定、智慧和随机应变的能力。要知道，游戏中的两军对垒实际上就是两个指挥官的斗智斗勇。在战斗中指挥官所面临的压力是前所未有的，所以个人的心理素质也很重要。遇事要沉着冷静，千万不要逃避和退却，尽快合理地解决问题。在把握全局时要争取主动，掌握节奏，减少“个人英雄主义”行为的发生，团队合作才是硬道理。最后我想说的是，一个成功的指挥官不仅需要智慧、勇气和掌控大局的能力，更需要士兵们对战术坚决的贯彻和支持。

《信长之野望——革新》61年上级难度信长速攻武田心得

■ 游侠新Netshow会员 疯子彦


①成功引出斋藤的部队

61年的上级难度，选用信长实现3年速攻武田战略有没有可能？听起来的确很困难，不过并非不能实现。下面笔者为大家介绍一下打法，以供参考。

开局用森可成（选用他的原因是因为他政治最低，只有29）带筑城队（人越少越好，1人都可以）去小牧山筑城。信长、猴子和丹羽去建2个武家町，再用3个政治高的武将去建1个农村町、3个政治高的武将去一开始的农村町建1个兵舍，这时城中还剩下3人可行动，叫3人之中政治最高的一人去农村町在剩下的位置建2个田，其他两人去建南蛮町。

森可成那边的筑城队工作没多久（筑不到1000），斋藤家的部队就基本到了，他们会开始攻打你还没建好的城，随他们打吧（图1）。等他们将城毁掉之后，你离开小牧山范围，斋藤就会收兵，你再兜回去接着建，引斋藤的人再来打就可以。一直这样拖着斋藤家的部队耗他们的粮食，用不了几次对方就会绝粮，武田家的兵很快会下来打稻叶山城（图2），这是关键的一步。


②避其锋芒，耗其军粮

说说同时期家里的建设。第一个武家町建好时建农村町的3人也差不多回来了，再叫他们去建市。稍后建兵舍的3人和信长等3人也都回来了，都去建市吧，把2个武家町造满16个市。我喜欢把市姬嫁给柴田，这样做的原因是12月可多出1000金钱入账（谁叫柴田工资高呢）。前面造南蛮町的2人和造田的1人完工后在南蛮町里造2兵舍1忍者里，基本到了12月中旬，造市的武将都会回来，把铠甲给柴田叫他去征兵，信长单独去南蛮町造2兵舍，其他人先回来的就去你建的农村町里造田，有多出来的人就再去造1个农村町和1个忍者里。


③3月来袭稻叶的武田军队

快的话到了62年3月左右，武田家会派出2支部队打稻叶山城（图3），你算好时间出兵，帮武田打下稻叶山城以后你再把这座城打下来，这么做的原因是可赚斋藤和武田2家的伤兵（图4）。当武田兵围稻叶山城时，森可成的1人筑城队去岩村筑城（等你后面包围深志时他就可回城了）。当你很容易地拿下稻叶山城后，迅速录用竹中半兵卫和智力60以上的那几个武将，在清州本城只留下一个统率超过70的人看守，其他人都调到稻叶山城来搞开发。这期间深志的武田会派一支5000兵左右的部队下来打筑城队，我方则派出柴田带竹中轻松将其吃掉，打武田5000兵的同时你要在稻叶山城买进马匹。柴田一回城接着出猴子、信长、竹中和柴田带泷川4支队伍，各带3000～3500的兵去包围深志，路上可能会被武田"伪报"，所以刚才登录的智力60以上的武将就有用了，叫他们使用"激励"来防备"伪报"。将深志包围拿下以后，城里士兵的士气都会很低，派政治最低的泷川把所有兵都带到城门口去，叫人使用"激励"1次就回城，这样反复加士气2～3次，城里的士气基本就满了。再像刚才那样派出4支3000兵左右的队伍去包围踯躅崎馆，去时别直接点踯躅崎馆，4队兵先去边界，然后再点踯躅崎馆去围。不出意外，63年中期就可拿下武田2城了。这里还有一个方法，那就是出兵2万左右，以3支部队打下踯躅崎馆，但北条家1万多人马的援军会很快杀来，运气好的话你可赚一些伤兵（图5）。之后武田只剩几千人的副城海津城，还是老办法，出2队3500～4000兵的部队围下就可以了。嘿嘿，不到3年，你就是坐拥5城吞并武田的第一大名了哦！


④抢武田的稻叶，赚两家伤兵

下面说几个重点问题。

1.帮武田围下稻叶山城的时间要算好，让他下城时尽量多死人，以免你再去打时浪费兵力。

2.围下武田2城时，多用"激励"，因为电脑的"伪报"实在有点变态。

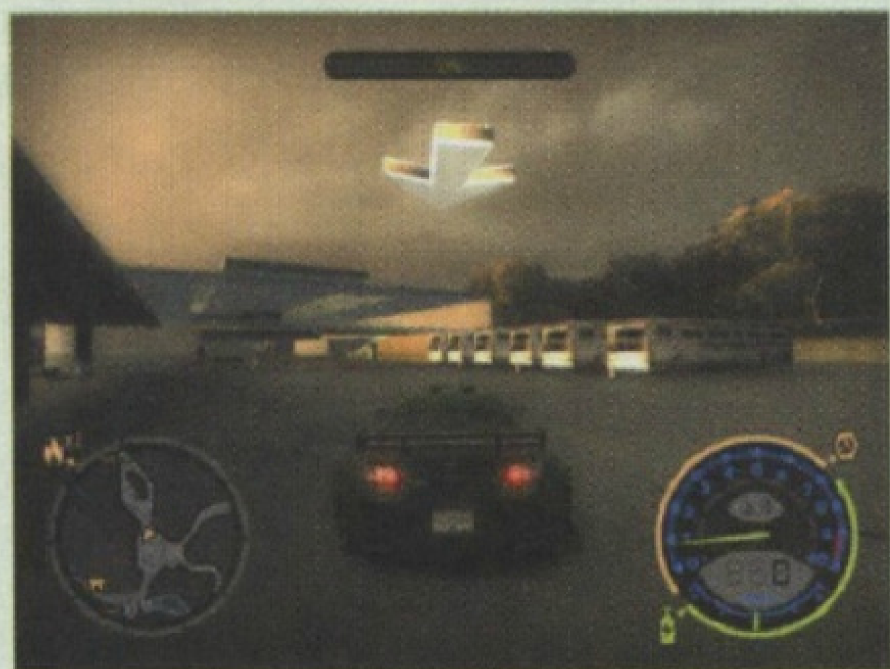
3.最后就是经济问题了，在稻叶山城的众将除了用"激励"的几个人以外，其他人都去造商馆、田和市，没米了就买，61年12月会有"清州同盟"的事件，和德川交换喊价科技，初期买米就都是1：1了。

各城到了夏冬两季度记得要征兵（但民心不要低于70，否则小心造反），录用了武田家将以后叫他们去清州呆着慢慢加忠诚吧，呆在其他4城都不安全，很容易被电脑挖走。


⑤成功奇袭北条的援军

《极品飞车——无间追踪》技巧一则

■河南 李超


就是这里了!


开到公交车的车顶上

在《极品飞车——无间追踪》里，玩家有时会被警察追得团团转，尤其是通缉指数高时。大家可试试挑战模式里最后一关被SUV追的感觉，虽然游戏里设计了一些可摧毁的建筑物来阻挡警察，但也有不好用的时候。笔者为大家推荐一个绝对好用的方法，可谓屡试不爽!

如图中所示，这个Bus车站大家都很熟悉吧！可能你总是狂飙而过，没有多注意，但这个车站其实是游戏里甩开警察最有效的地方（就目前笔者发现的而言）。方法很简单，跑到大厅然后把车开上左侧的斜坡，继续开直到那排并排的Bus上面，再及时停下来就可欣赏到警察们在下面撞来撞去地像碰碰车一样。你大可不必担心警察会追上来，因为警察能开上来的几率小得很！就算他也能开上来，你可重新开始再试一次，他不会每次都发生这种奇迹！另外，也可开上斜坡一拐弯停在过道上面，警察上来的几率几乎为零，反正笔者是没见到过他们上来。下面就看他们在下面互撞吧，结果都撞爆了，我们逃脱、冷却、获胜……


从另一个角度看

挑战赛最后一关全是重型的SUV，我用尽了办法都不好使，用这个办法在很短的时间内试了两次就成功获胜了！大家没事可到这个车站多找找感觉，演练几次，无论遇到什么困难，都绝对不会让你失败的！ P


开上过道


从大地图上看看具体位置

《雷神之锤4》简易优化方案

■广西 黄煜

大家玩到期待已久的《雷神之锤4》时很爽吧？可是Load场景时很卡，而且主程序占用内存过多，网上提供的一些优化方案也相当复杂，是不是很烦呢？其实只要用记事本打开Q4BASE目录下的Quake4config.cfg文件，然后用搜索功能搜索Setaimage_useCache 0这个字段，把0改为1，然后保存，进入游戏，你会发现流畅多了！ P

《帝国时代III》完美截图法

■广西 黄煜

首先用写字板或记事本创建一个文件，在文件里输入+screen-shotHideUI，然后把这个文件保存为User.cfg。保存完后将文件放到游戏安装目录下的Startup文件夹里，然后进到游戏里按Ctrl+F12，就可截图了。这些图是不带控制面板的，去向朋友炫耀一下吧，一定会很神气的！顺便提一句，截好的图片保存在游戏安装目录的Screenshots目录里。 P

本期推荐秘技

《极品飞车——无间追踪》官方奖励密码

1.最终挑战：在欢迎进入的画面下（即显示Press any key to continue的那个画面下），输入“burgerking”，这样就会在挑战模式中多出现一个挑战，黑名单是69项，普通版本是第68项。进入该挑战模式，你可驾驶主角的BMW M3 GTR来进行竞技，胜利后在“我的车辆”中解开所有的独特性能改装零件。这个模式全部胜利后，就不能再进入了。

2.隐藏赛车：在上述同样的画面下，输入“castrol”，这样，就会在自定比赛中加入一辆Ford GT（性能很强）。以上密码在输入正确后，都会有提示。

《喋血双雄尼诺一族》（Nitro Family）秘技

1.游戏中按“~”键，进入控制台，输入以下密码便可得到相应效果。

NITRO GOD：上帝模式

NITRO FLY：飞行模式

NITRO REFRESH：全血

NITRO CHANGELEVEL：上升一级

NITRO SPEED X：加速（X为1～10）

NITRO GIVEALL：全武器全装甲

NITRO GIVEMONEY：得到999 999钱

NITRO KILLALL：杀死全部敌人

NITRO GHOST：鬼灵模式

2.通关Bug：在第二大关接近关底的地方有一座大佛，在这里需将敌人打进大佛手托的莲花中十分困难，不过这里有一处Bug可让玩家直通关底。跳上大佛的坐台，在大佛手托莲花的那一侧可钻到大佛内，这时屏幕上就没大佛了，因为你已在大佛内部。向四周看一下，你会看到一道门，穿过这扇门就会来到另一个房间。开门之前要有心理准备，因为这个门外就是本关的最终Boss了。当然，使用了前面的秘技就没什么可怕的了。

《阿猫阿狗2》玩家收获秘技

在游戏界面中按下回车键，输入“TT2-2005-06-08”，再回车确认，然后按“~”进入控制台即可打开秘技模式。

ROBBER（强盗）：得到1000南瓜币

GLACIER（冷冻）：得到30冰创意点数

TITAN（泰坦）：得到30物理创意点数

MIAO（喵）：敌人逃跑

SALAMANDER（火蛇）：得到30热创意点数

TRANSFORM（转化）：得到30化学创意点数

问题交流——《使命召唤2》&《极品飞车——无间追踪》

问：常常看到一堆敌人所丢过来的手榴弹，我的同伴可把手榴弹捡起来再扔回去，但自己怎样才能做到这样呢？

答：你也可以做到，只要你的动作够快。对着丢过来的手榴弹，屏幕上会出现“请按F捡起手榴弹”的提示。如果你动作够快就能把它捡起来再扔回去，不过通常不会成功，我也只成功过两次。通常对准手榴弹后，出现字幕时已为时太晚，一般是还没对好就爆炸，要不然就是在字幕出现时就爆炸了。

问：英军的第三关Rommel's Last Stand，一出门远处有一辆战车正在开枪。往左后方走来到一广场，前方有一栋楼房，左边有一辆四轮战车，上面有个机枪手正在射击。任务好像是要求抢他的驾驶座。在将所有的德军解决后（包括战车射击手），走近并跳上战车，却无法完成任务，不知是为什么，请各位“老兵”帮帮忙。

答：这关一开始你与两个队友是在一房间内，其中一个是红帽子部队。窗外跑出很多德军，你用MG-42扫射一轮之后，德军那辆四轮装甲车就来了。你立即退回屋内躲避，但墙壁被轰破了。你与两队友从门口冲出，沿路消灭德军，小心地接近那装甲车，击毙车上一名德军。红帽子抛下那具德军尸体后，你上车控制大炮。车子一路前行，见敌人就消灭吧，注意那几名火箭筒射手。车子被毁后，你被抛到地上，立即逃到一间屋内，射杀门外几名德军，再跟红帽子一路冲杀出去。不要理会后面追杀的德军，因为敌人太多，只要一直向目的地跑。不远处就有一辆卡车，所有英军都在此集合，过关！

问：当冲击警车路障时，前面有5辆警车打横一字排开封闭所有行车线，撞警车的什么位置最适合呢？

答：车尾。游戏中曾有一条短信说过，警车的引擎两侧会有附加重量，较难撞开，而撞车尾则可把警车甩开。撞车尾可尽量保持你的速度，也相对不易将警车撞翻，只会使其旋转。

问：怎样才能把第一辆车的装备移到第二辆上？

答：这是没办法的，装备跟UG2一样是不能移的。金钱有限，就慎选车辆改装。（其实前期车子都不用改）。

问：我不知应在哪里找自己的前科记录。我已找了很长时间，请指教。

答：完成黑名单14后，女主角会出现，说拿到一些棒东西给你看，然后回到藏身处。菜单依序为回到漫游、黑名单、选择车辆等，再往右移就会有个前科档案了。

问：黑名单15的人说要看地图约定挑战的地点，可我怎么也找不到，麻烦各位告诉我。

答：在车库选黑名单或在漫游模式下按“B”键，两者皆按“2”键就可直接挑战了。

再见，战友

■四川 fangby

"很多年以后，面对脑海深处那片已经模糊的记忆，我——XX高中302寝室左下铺的叶小刀，仍将回想起睡在我上铺的兄弟——徐大维带我去见识CS的那个遥远的下午。"

我们这群人中最先接触CS的要算是大维。

我们这群人，即是指在同一个寝室"同居"了3年的我、大维、桃子，还有老达。据大维说，那天他是去一个网吧查点资料。那网吧人口密度估计超过墨西哥城，一个人戴上耳机然后把音量调到最小，坐在两边的人也能听得一清二楚，真正实现了声音资源"共享"。大维在浏览网页的时候突然听到旁边传来一阵密集刺耳的机枪扫射声，紧接着又传来惊天动地的爆炸声。大维起初还以为是持枪悍匪闯入网吧抢劫电脑或是黑帮分子在此火并，差点吓得腰酸背软腿抽筋。继而想到这小旮旯也容不下这么些"大爷"呀，忙往旁边一看，顿时张大了嘴。

大维是这样向我们描述他与CS的第一次亲密接触的：我看见显示器里躺着一个戴黑头套的死男人，四周是一块一块臭豆腐样的血，身边横着一支冲锋枪；旁边一个美国大兵打扮的人走过来捡起了枪，然后特阴险地笑了笑，末了还冲那尸体一通乱扫。很快，那浑身枪眼的小马哥又活了回来，和那鞭他尸的人打在一起。屏幕上子弹满天乱飞，到处都在爆炸，整个儿一美国大片。后来大维才知道那是一个叫做《反恐精英》的游戏，大家都叫它CS，玩家扮演警察或土匪在里边互相较劲儿，现在正流行呢。大维直呼相见恨晚，并痛责自己早干什么去了，这么一大片儿楞没发现。很快大维就义无反顾地跳进了CS那"大坑"里。

刚开始大维连怎样进入游戏都不知道，向前辈虚心请教后，又陷入了浑身上下只有一把匕首的窘地。初学的滋味是痛苦而快乐的。痛苦的是常常被人莫名其妙地灭掉，快乐的是幸而死的不是自己真身，大维如是说。大维一来就和人联机打对战，不幸的是他从没遇到过同他一样的菜鸟。在无数次的被人打死后，大维终于认识到自己目前的水平还不足以同其他玩家对抗，于是毅然决定，先同机器人打，练练手。经过一段时间废寝忘食的苦练，大维的CS水平有了质的飞跃。他擅长各种武器，尤其擅用AWP狙人，人送外号"中国瓦西里"；遇敌沉着冷静，不急不躁，堪称CS界一大佬。当然，以上这些话都是大维自己说的，我无法确定其真假。不过，在苦练之后，大维和玩家联机打时，确实"死"得少了。

要组建一个战队的想法是在大维玩CS四个月后冒出来的。随着CS在中国的广泛流行，玩它的人越来越多，并且还在向有组织、有规模的发展。一时全国上下涌现出大量的战队，就连我们这里，都诞生了几支。而大维呢，虽说技术不错，但是孤家寡人一个，势单力薄。为了跟上形势的发展，大维觉得是该组建一支自己的战队了。以上就是大维拉我们入伙时阐述的一番大道理，而事后我听别人说大维是因为加入本地那几支战队未遂才兴起这念头的。

在我们每晚下自习后例行召开的寝室会议上，大维提出了此事。当时我一头雾水，我说："大维你又不是不知道，虽然我电脑游戏玩过不少，但真没玩过CS呀，就看别人打过，找我不是添乱吗？"大维使劲儿拍我一巴掌，"找你我不缺心眼吗？不是找不到其他人嘛。再者说了，就凭我这么一将才，把你从新兵弄成老将还不是玩儿？而且住一起什么都方便嘛。怎么样，你就算定了吧？"我一脸苦笑说："还敢不答应你老吗，不然就你那唐僧嘴还不把我唠叨死。"

大维又转向桃子："你丫干啥呢，跟一电线杆子似地杵那半天傻笑啥？快说，你加不加入？"

桃子正要答话，我插嘴道："得了吧，桃子跟我一德行，除了上网聊QQ哪会什么CS。大维，我估计你这战队即便组成了也就一CS课堂的性质，你教我们学。"桃子笑嘻嘻地接茬道："小刀，你这就太抬高自己了吧。你能和我相提并论吗？告诉你，我桃子不仅会打CS，而且还是用AK的高手，想死都死不了。哦，AK你不知道是什么吧？大维，你好好给他扫扫盲，别让他丢我们战队的脸。"大维冲我一阵奸笑，对桃子说："这么着你是同意加入了？"

"当然了，我的特长应该贡献出来嘛。"这家伙也一脸坏笑。

大维又骚扰坐在床上看书的老达："你呢？老达，什么意见？"

老达这人要单独介绍一下。此人乃一技术狂人，有极强的技术崇拜倾向；最喜欢精密仪器，大至电子显微镜，小至开颅手术刀；平时爱读书，尤其是科幻小说，但只看"硬科

幻”，对魔幻、玄幻、武侠等均做不屑一顾状；平生最爱编程，当我们还在学一点基础QBasic时，他已能熟练运用VC编写程序了；做过最展示技术的事是想给手表装上CPU，最终因为针脚太多、烙铁头太大而告失败，一时在宿舍传为“美谈”。

老达慢腾腾地放下书，满脸痛苦地说：“说实话，我实在不能容忍CS那种画面。满屏的贴图错误；血尽是一块一块的，尸体浮在空中，人的手脚能穿墙……我这么一有技术感的人，能这样糟蹋眼睛吗？不过，为了大局，为了你们，我就勉强加入了……起码要给我弄个副队长啊。”大维操起一拖鞋就扔了过去。

我说：“人家战队都是大于等于5个人呢，大维你还准备拖哪个倒霉鬼下水？”大维嘻嘻一笑说：“我早就想好了，这最后的荣誉我决定留给‘氧气’那幸运儿。他可真是一高手啊，资格比我还老。”

“氧气”算是我们邻居，住在304。我们和他认识是在学校组织的一次登山活动中。当时氧气和我们分在一组，大家一起边聊边爬，快到山顶时我们都已喘粗气翻白眼就差休克了，唯独氧气跟一没事人似的。大维痛苦地说：“这山也不高呀，怎么感觉要窒息啊，我要氧气！氧气！”当时氧气就在他身边，闻言对大维呼了几口气。大维一下就来了劲，说：“我们都是吃氧气吐二氧化碳，敢情你丫是吃二氧化碳喷氧气啊，整个儿一植物人。得了，再给我来口吧。”后来我们才知道氧气是一长跑特招生，跑3000米都不带喘的。从那以后我们就管他叫氧气了。

对了，氧气大名子腾，不幸的是，他爸爸偏偏姓……杜。

言归正传，很快大维就把氧气拉来，宣告302战队正式成立。我们一致认为要给战队另取个名儿，否则人家没准以为我们这302跟那日本鬼子731有什么关系呢。人多力量大的道理再次得到证明，大维无奈同意。

我们热烈讨论给战队起名的事。大维说应该起个生猛点的，一来就把人给镇住。他还推荐了两名字：“绝世魔兽”和“哥斯拉”。我则主张取一有个性的名儿，让人印象深刻，比如“帅男一箩筐”“古惑仔”之类的。氧气提议叫“F5”或者“五人天”什么的；桃子说他听说外国有个歌唱组合叫“林肯公园”，不如我们就叫“毛泽东公园”吧；老达则表示他对取名字不感兴趣。我们达不成共识，只好先放下，选了队长再说。我们一致同意由大维出任队长，可他死活不干，说他以后要专心练枪，不能让队务耽搁了。他还提议由技术最差的当队长，最好还有过当“官”经验。于是，曾在班上当过任期一周小组长的我“荣幸”地当上了队长，而老达，则如愿成了我的副队长。在大伙热烈欢迎我走马上任后，我问大维：“队长都干些什么？”他想了想说：“就是负责召集队友，组织训练，联系比赛，给队友端茶递水打饭，最重要的是结网吧的账。怎么样，很简单吧？”我操起一拖鞋就朝大维扔去。大维边躲边笑，还一边说：“别忙，那些是义务。你还有你的权力——战队命名权，快想想吧。”

10秒钟后，我想到了两个字——轨迹。于是，在高二的某天夜里，我们的“轨迹”战队成立了。

战队正式成立后不久的一个星期天下午，在大维和氧气的提议下，我们到网吧练习CS。说是练习，其实就是让我开开眼，先弄明白CS是啥。

CS果然快成全民“运动”了，一进网吧，就听见此起彼伏的各种枪声，恍如置身于战场。坐下后，大维就教我怎么进游戏，怎么调选项，怎么连线和别人玩。我可不是笨人，很快就了解了。接着大维和氧气又分别指导我一些操作。可恨的是桃子那厮也凑过来冒充专家说是要教我一些技巧，像什么多往没人的地方跑，不要去人多的地方凑热闹啊等等。时间飞快地流逝，我对CS也有了一定的了解。玩家扮演警察或土匪互相枪战，个人技术相当重要，然而更考验的却是团队协作精神和良好的大局观。说实话，这玩意儿确实容易让人上瘾。且不说各种枪械的真实性，火爆激烈的场面，强烈的临场感，对技战术的考验，光是那“杀人”的快感就让你欲罢不能。现实中的不爽都可在游戏中发泄。心理学家不也说过，人类潜意识里就有喜欢破坏杀戮的阴暗倾向吗？于是我们训练的次数逐渐多了起来。

CS虽然不是暴雪出的，可也遵循“易于上手，难于精通”的准则。但刚开始我技术很臭，经常气得大维吐白沫。很快我们便建立起了自己的风格，我也明白了什么叫做众生百相。

现实中，端坐在显示器前表情严肃的就是大维，眼睛瞪得像灯泡似的是桃子，不停晃脑袋的则是氧气，一脸痛苦之色半眯着眼睛似乎不愿多看屏幕的是老达。而我，总是一副小心翼翼的表情，走一步恨不得往后退两步。而在游戏中我喜欢用MP5，见人就一通乱扫；桃子用AK，喜欢乱跑，爆头率颇高；老达是一Camper，最喜欢躲在阴暗处偷袭，不过基本上是一命换一命，有时还白搭上一条；大维和氧气则是一杆AWP一杆AK，两人联手所向披靡。有一回我们和人打比赛，我们是T。老达早早就端着MP5蹲了起来，等人来送死；我则小心地寻找敌踪；桃子买了AK就开始在地图上撒欢儿乱跑，跟一疯子无异。不久，大维、氧气就各自击毙对方一人；老达估计是蹲久了想站起来通通血气，结果被人爆头；我则与一敌同归于尽，应该说形势尚好。这时桃子有了动静，这小子跑累了停下来“惊喜”地发现前面趴着一人，端着AWP。桃子蹑手蹑脚踱过去，一下就把伏在那里等人待狙的大维给灭了。他还屁颠屁颠地跑去向大维邀功，气得大维差点和他真人PK，直骂他是叛徒、汉奸外加白内障。桃子一脸委屈，半晌才说道：“别忘了你们是土匪，就算我是叛徒，那也是像杨子荣一样的‘地下工作者’呀。今日痛饮庆功酒，座山雕的肉还真爽口……”

我们的高二就在CS的枪林弹雨中一去不复返了。在那个属于我们最后的夏天里，我们抛开了一切，不知是沉溺还是逃避在CS的世界里。

然而高三终究不可避免地来了。从此教室里少了女生窃窃私语谈论明星的笑语，少了男生聚众唠嗑足球、游戏的欢

声，少了班主任时常幽默风趣调侃的说教，取而代之的是一种气氛，一种高三特有的厚重气氛。在那个除了学习外什么都不谈，连参考书都不肯轻易出借的时期，CS似乎成了我们唯一排解郁闷的出路。

高三的生活简单而枯燥，装不下太多的故事。我们面临两种选择：学习或是游戏。

结果……没有结果了。

10个月后，高考也跟着不可避免地来了。6月8号晚上，我们聚了一次，有人欢喜有人愁，但言语间似乎都有对过往一段生活的轻轻悔意。然后，我宣布成立已有1年零3个月的“轨迹”友好解散。

而后，我们……分手，笑着说“再见”。

有人说，我的未来不是梦；

有人问，我的未来在哪里；

而我们，也许已淡薄掉未来。

不久前，收到大家的几封邮件，提起往事，都是唏嘘不已。我这才知道，大维去了北京，在他一位亲戚开的公司里帮忙，偶尔重拾AWP，犹如退役军人。桃子远赴新疆，艰苦求学，从此告别CS。老达最好，考入了成都电子科大，学习软件设计，算是取得“真经”。氧气因为是国家一级运动员，加上父母托人找关系，进入了省田径队，继续从事长跑和CS两项训练。

而我，则因理想与分数相差太大选择了复读一年，并发誓戒掉耽误我一年青春的CS。

其实，游戏本无罪，犯错的是我们。

前些天独自走在偌大的校园里，与一年级的新生擦肩而过，仿佛看到了似曾相识的身影，听到了一如我们当时的欢笑。想到那些人、那些事，耳边似乎又响起了朴树那低沉而略带伤感的声音。他唱的是《那些花儿》：

那片笑声让我想起我的那些花儿
在我生命每个角落静静为我开着
我曾以为我会永远守在她身旁
今天我们已经离去 在人海茫茫
幸运的是我曾陪他们开放
有些故事还没讲完那就算了吧
那些心情在岁月中已经难辨真假
如今这里荒草丛生 没有了鲜花
好在曾经拥有你们的春秋和冬夏
他们都老了吧 他们在哪里啊
我们就这样各自奔天涯……

一出惊梦断人肠，梦醒后只剩下深深的失落和长长的叹息。那段记忆也许终会被淹没在时间的洪流里，但那些曾经的痕迹却永不会消失在生命中。

时光依旧无情流逝。不管怎样，生活仍得继续。

再见，战友。

游戏中的婚姻

■北京 裴维玲

小时候，孩子们都曾经热衷于“过家家”这个游戏：男孩、女孩们“各司其职”，煞有介事地像成人们一样吃饭、穿衣、睡觉、照顾孩子。现在，那些半大的孩子们却都在自己迷恋的网游中“各司其职”，煞有介事地像成人们一样吃饭、穿衣、睡觉、照顾孩子；当然，还有打怪升级、做任务……

为了在枯燥、无趣、缺乏生气的“泡菜网游”里增加一些新奇、刺激的“佐料”，几乎所有的网游都添加了“婚姻”这个法宝。郎情妾意、卿卿我我、打情骂俏、热闹有趣的“婚姻系统”一出炉就赢来满堂喝彩，一时间各大网游的广告词、宣传语里无不把“本网游支持刺激新奇的婚姻系统”大大的字放在最显眼的位置。说起来，婚姻系统受欢迎的原因很多：虚拟游戏中俊男靓女的人物造型，掩盖了现实中玩家相貌的千差万别；虚拟货币的易赚取性，使现实中可望不可及的豪华婚礼成为可能；古老的一夫多妻制，使无数玩家趋之若鹜；各种虚拟场景，满足了玩家们的浪漫情怀；现实中的亲朋好友，自然没有虚拟世界中并肩作战的盟友、团员来得亲切……如此玩家获得的是“多多的婚姻乐趣”，而运营商则得到了“盆盈钵满”。

这样看来婚姻系统似乎是皆大欢喜。但是，中国网游的特殊性不在于“泡菜的盛行”，也不是“五行遁法”的玄妙，而是网游玩家的低年龄性。众多高中甚至初中的孩子是“无数”网游的“衣食父母”——任何网游的任何设定一旦忽视了这个群体的特殊性，就会造成许多社会问题。笔者依稀记得初中时视“早恋”如洪水猛兽的老师、家长们的谆谆教诲，他们当时的行动都很有一些“侦探色彩”。而在更具隐蔽性的网游面前，他们“拆早恋”的工作肯定会更为艰难。毋庸讳言，没有方向和引导的“早恋”，只会对学生的学业和性格造成难以补救的损害。网游中的“婚姻系统”在许多情况下，确实能展现浪漫、温馨、忠诚等人类美好的情感，但是面对懵懂无知的少年，这种系统引发的也许只会是庸俗、低下、攀比、做作与虚伪。

当真情变成玩耍、爱情变成“快餐”、忠诚变成笑柄、婚姻变成游戏时，我们还能指望这些“泥足深陷”的孩子们如何面对真正的未来？

年初，在火爆的《魔兽世界》韩服里，一对游戏伴侣举行了声势浩大的虚拟婚礼：大教堂、唱诗班、主婚人、众多宾朋……虽然已过去了几个月，但当时的超豪华场景仍然历历在目。他们是幸福的，因为游戏中的婚礼只是他们现实中婚礼的一部分。但是，没有人相信所有虚拟世界中的夫妻，都会像韩国这对夫妇一样完美地做到现实与虚拟的统一。祝福他们吧。

游戏岁月（下）

■河南 易檀

使命召唤与荣誉勋章：最后的战役

我曾经对一个朋友说我喜欢FPS是因为我枪法不坏，但我同时又不喜欢FPS。于是，朋友说我“发烧”。

我看过很多以FPS游戏为背景的小说，有CS的，还有关于二战题材游戏的。很多都是看了开篇就可说出结尾。从开篇两位主角似海深的感情以及许诺战争结束后一起怎样的伏笔或渲染，就知道最后主角们必然挂掉一个。然后没挂的那个就大哭或者用别的方式发泄悲愤。这个时候画面中总会有一片黄叶恰到好处地飘落，很有点周杰伦的《最后的战役》味道。

这样的小说当然不坏，只是没有激情、过于老套。我在《读者》上看过一篇令人感动的文章，大意是说一名盟军士兵击毙了一个德国兵，然后从德国兵的口袋里找到一张照片。照片上是德国兵的美丽妻子和他可爱的儿子。盟军士兵很内疚，他说他拆掉了一个幸福的家庭。

在战争中士兵其实是最无奈的，敌人也是有感情的人类。也许一名德国机枪手在奥马哈海滩对登陆的盟军士兵大举屠杀的时候，他心中想到了仁慈的上帝，想到了年迈的母亲，想起了妻儿，想起了在德国一个不知名的村庄里的小狗。然而一颗流弹飞来，正中他的头颅，一切无奈都被埋葬了。



我想凡是好战的国家，必定有一个专制的政府，就像纳粹德国。它只有靠专制来发动战争，因为人民不喜欢战争，人民不愿意失去亲人。德国人想和波兰人一起跳舞，但希特勒却要他们拿起枪炮。

如果《使命召唤》和《荣誉勋章》能更多地强调战争的无奈，我会更加喜欢它们。

流星蝴蝶剑：无冕之王

《流星蝴蝶剑》是我心中的无冕之王，同时为它的没落而深深遗憾。

我看到《流星蝴蝶剑》的时候，我知道，它是一个纯粹的中国梦想，是国人心中武侠梦的积淀。相比金山的《剑侠情缘》，它显得更中国化。剑侠情缘无疑是不错的，但是剑侠的世界给我一种包子不像包子，奶酪不像奶酪的感觉。说它中国化，却能找到洋人的感觉；说它洋人化，却是无可否认的中国背景。

而流星蝴蝶剑却是完完全全地遵守着“杀人偿命，欠债还钱”这种简单而深沉的规则，完全的飞檐走壁，快意恩仇。

你不必大捆大捆地生吞红与蓝，你不必等待龙与地下城的魔法吟唱时间，你不必用火球慢慢地耗光对方的生命，你甚至连布甲、皮甲、锁甲、板甲也不用考虑；你只需要一把锋利的剑。

你只需要在屋顶的月光里轻轻跃出来，用你喜欢的方式把剑送进对方的喉管。

然后你看着月光变得殷红，无语。

这种意境，就像古龙写的“他把剑插进她的体内，于是她死了”一样耐人寻味。或许一曲《花太香》可以描绘：



笑天下／恩恩怨怨何时才休罢／黄昏近晚霞独行无牵挂／太潇洒／不问世间仇恨淡如茶／江湖一句话行得正邪不怕／伊人风度翩翩处处留香／月光山中幽幽亮／晚风吹愁如海浪／来啊来啊苦酒满杯／谁都不要过来挡／狂饮高歌爽快唱／浪天涯／伴随枯叶片片风尘沙

也许有一天，中国武侠游戏会红遍世界，最好是原汁原味的。



编辑有话说

Cross有话说： 啊！人品问题！

自从《魔兽世界》运营以来，玩家们的“人品”便开始广受关注，“人品问题”（又简称为“RPWT”）成为许多玩家挂在嘴边的一个新名词。“人品”——在游戏中既代表了某位玩家的行为方式，有时也会被戏谑地作为“运气”的代名词——运气不好的玩家有时也会被人说成是“人品问题”，而好运连连的玩家也会被人说成是“人品大爆发”。那么网游中的“人品”好坏有没有统一的标准？有关人品好坏的各类事件你有没有碰到过？在其他网游中是否也会存在“人品问题”？一款宣扬“人品问题”的网络游戏是不是真能促进玩家们的文明意识呢？

读者有话说

读者 雨竹： 用游戏谈人品？真是不可思议。

一个人的人品好坏居然会用一款游戏去衡量，真是不可思议。要让大家都能提高自身素质，要想大家个个人品顶呱呱，这不能用一个游戏去决定，更不可用游戏去衡量。谁上网的时候不是把自己不好的一面隐藏，当然也不乏无恶不作的人。但不管怎样，单单用哪一款游戏去说人品问题，都有点过分了。游戏本身的意义现在已不是被人们用来娱乐消遣，放松心情，却成了人们谈论人品、素质的平台，这样下去人们还玩什么游戏？

读者 浅色回忆： 限制最少的地方才最能看到一个人的根本素质。

楼上的观点有些不敢苟同。首先，一个人如果在虚拟的游戏世界里RP都很差，我不相信在现实世界中能够好到什么地方去。拿WoW来说，你说如果一个玩家在游戏里乱抢别人东西，我不相信他在现实中就能做到彬彬有礼；即使做到了，也有很大的一部分是因为现实中种种的利益限制。众所周知，网络游戏里的限制是比较少的。你骂人也好，抢别人东西也罢，最严重不过是被他人骂（当然，太严重的可能会被全服务器通缉），对你在现实中的影响是极少的。而现实社会中，你的RP不好很可能就面临着生存问题，所以大多数人不管是伪装还是本身的素质就好，都会尽量表现出好人品。所以说，限制最少的地方才是最能看出一个人根本素质的地方。我想这个世界上大概没有一个好人会去伪装成一个满口粗话，蛮不讲理，RP低下的人吧。

玩家有话说

玩家 半条命老鸟： 对游戏说人品＝调侃

人品问题这个词跟WoW有什么关系？N久以前就有了吧，无非就是一句开玩笑的话，没什么实际意义。游戏就是游戏，是用来发泄，用来体验的，为什么一定要跟现实挂钩呢？我在现实中可能是个很好说话，很老实巴交的人；而在游戏里，我可能是个杀人不眨眼的PK狂人。现实中我看到别人丢了钱包一定会拣起来还给失主，而在游戏里我可以为了一件装备去杀一个人。现实中我们可以面对一件事选择A，而游戏中我们可以选择A、B、C、D。因为是游戏，所以我们不需要负责；而对一个游戏谈人品，是不是有点牵强？

玩家 赤竹： 衡量“人品问题”的标准都是一样的。

网络中的人品跟现实中的是一回事，应该说标准是一样的，只是表现形式不同而已。比如WoW中乱Roll装备，属于人品差；其他游戏中恶意PK，属于人品劣；论坛里恶意灌水，属于人品次……我个人非常支持WoW这样的游戏——因为提醒了很多人，虚拟的环境中也是要负责任的。



玩家 上官风云： 人品好不好，取决于个人因素，是一个人的行为产生之后，由受众群体集体评价的。

根据我最近的组织行为学/管理学的实际工作经验来看，RP这个东西其实就是一个人思想和行为是否不加限制地自由挥霍的产物。但是从楼主想讨论的角度来说，用来解释Gold Farmer和Ninja Looter更确切一些。这两个词汇是在WoW美服测试期间美国人给韩国人、中国人以及日本人等亚洲人起的绰号，因为这些人总去打矿。本来打矿是件很正常的事情，可是一天到晚总霸着矿山，甚至组建帮队私采小煤窑，引起了很多人的反感，因此出现了Farmer等词汇。这些事情，总体来说，我认为还是个人因素以及由此引起的群体趋势行为。网络中和现实并不是同一种东西，因此在某些思想的表达上可能会出现这样那样的区别，但也会有这样那样的相同点。比如在行为上，一个平时举止很粗鲁的人可能出于某种原因会在网络中很文雅，但大多数时候他还是不会去想别人是否能容忍他的粗鲁（因此在网络上经常可看到XX的骂街刷屏）。不过如果平时很文雅的人出现在网络中，他大部分的时间可能就是很文雅的。这种情况就是一个人的日常礼节规范和道德标准界定出的实际行为准则，这在一个人的人生中大多数时候都是很准的。但是在某些特殊情况下，比如在某些心理压力的作用下，一些承受能力弱的人就会表现出一些很反常的举动。所以，人品好不好我们要看一个人的实际行为规范、道德标准和基本价值观所指导的行为，在与他人交流过程中的反馈，是和一个人的个人因素有直接关系的，也是在一定条件下可发生改变的。于是，我个人认为，说一个人人品怎样，并不是由哪个人说了就算的，而是一个人的行为产生之后，由受众群体集体评价的，是建立在一个特定的社会标准框架之内的。只有符合这个特定社会框架之内的正面规范，才能说这个人的人品是好的；而符合负面规范的，则可被称为是不好的。

玩家 凝血之瞳： 游戏对“人品现象”的倡导永远替代不了正规教育。

各类网游是不可能有一个统一的界定“人品”标准的，相信大多数网游玩家都遇到过没有“人品”的骗子。从某种程度上讲，网游也可看作是一个虚拟的现实社会。个人感觉其他网游中还没有提出RP问题这个话题，只是由于WoW特殊的游戏设计理念，才使得这个话题大爆发。作为一款优秀的网络游戏来说，它对所谓“人品现象”的一种倡导，也只能很有限地起到净化游戏环境和约束玩家行为、道德的作用。相对于其他大多数网游来说，WoW是块没有被污染得太严重的“土壤”。由于游戏的设计理念所致，不遵守游戏潜规则和公共标准的玩家，相对来说是很难在游戏中立足的（基本告别高级副本和高级装备了）。但是，网络游戏毕竟只是一个虚拟的游戏社会，再优秀的倡导也永远替代不了用以提高人口素质的正规教育。游戏永远不是现实，这个简单的问题却一再被人们忽视。

玩家有话说



玩家 流浪仙： 所谓人品问题只是表象，根本在于自然人本身的素质问题。

游戏不能度量一个人的人品到底有多高，但是它和我们日常生活中的所有事情一样，可以反映人品的好坏！现实中的自然人人品差，游戏中自然也好不了，这是肯定的。因为在有社会监督的环境中都做不好，在虚拟世界中又何以能做好！

没头脑和不高兴

■晶合实验室 椅子居士

首先自我介绍一下。本榜主是个单机游戏爱好者，本回评榜自然是先把眼光落在“单机游戏排行榜”上。然而看罢榜单，却使我想起“没头脑和不高兴”这部儿时看过N遍的动画片来。那么它和本游戏排行榜又有什么关系呢？在本榜主看来，其中的关系便是这“没头脑”和“不高兴”二词，概括了近几年来本游戏排行榜的一种状况和情绪。这情绪便是几乎每一届的榜主（包括本届榜主我）看过榜单后都会一皱眉，或长叹一声或牢骚满腹，总之就是“不高兴”啦。同时，还有不少观榜的读者对此榜之一惯状况也抱以“不高兴”的态度。而造成大家不高兴的祸根，便是这排行榜的“没头脑”。之所以说它没头脑，是因为它多年来一贯的一潭死水般的恶劣表现。据统计选票的老师讲，总有那么一批可爱的玩家朋友们，每次都固定地把选票投在几个特定的经典游戏上，似乎他们的头脑里已经形成了一个定式，非这几个经典不选。这样的结果就给我们的游戏TOP TEN造就了一种“永恒”不变的效果——就像那恒久的太阳。然而，就算是身为一颗恒星的伟大的太阳，也会有个日出日落的变化。而我们的TOP TEN呢？每当榜主们在评榜前打算回顾一下前几期的TOP TEN时，都会毫不例外地发现——唉，其实都一样，既没换汤也没换药。正所谓万里长城永不倒，万古经典永留传；青山依旧在，几度夕阳红……郁闷中，不高兴！

很显然，游戏TOP TEN的这种以不变应万变的顽固作风，在当今这个信息时代中绝不是一件好事，完全背离了它所应具备的时代意义——在本榜主看来，一个有价值、有意义，能令所有玩家、读者、游戏从业者以及榜主们都高兴的TOP TEN，一定要能反映出当今游戏业的时尚潮流，要能体现出当前游戏玩家们（而不是三五年前玩家们）的爱好取向；一定要既能引导玩家玩到真正的又新又好的游戏，又能给游戏产业提供一个有实际指导意义的参考。然而我们这几年来的游戏TOP TEN又搞成了怎样的一种状况呢？嗯？——没意义！没价值！没头脑！不高兴！Go To Hell!

所以，改革势在必行。变则通的道理多数人都明白，求变才能求发展，才会有前途。新的一年开始了，我们该有所行动了！正当榜主我感慨＋愤慨＝不高兴时，新任TOP TEN堂主Suki忽然宣布了一条令人高兴的消息：2006年的游戏TOP TEN将改头换面，变成真正的“我正在玩的游戏榜”。让那些大家正在玩的，喜欢玩的，肯定有心想去玩的新游戏上榜；同时将那些经典老古董请进“名人堂”陈列起来，并就此永远“下岗退休”。嗯，如此一来，“大软”的TOP TEN之复兴指日可待呀！

不过，就本期TOP TEN来说，仍会是一副老面孔的“旧”榜，跟上期的比起来依然没多大区别。其原因是在于本期TOP TEN的统计数据依然来源于2005年底的“老”数据，而2006年的新数据得到下次TOP TEN发布时才能向大家全新亮相。“下期TOP TEN的榜主真是有福之人呀！”我恶狠狠地自言自语着……

不过话说回来，尽管本榜主有些“不高兴”，但决不能让大家觉得咱“没头脑”，放着榜不评净说些没用的废话。对于本榜主来说，榜上的有些游戏还是会令我比较高兴的。例如暴雪的“暗黑”“星际”“魔兽”三大王牌，它们都曾令我的内心感受到震撼，给我留下了许多深刻的印象——“暗黑”给我印象最深的就是魔鬼巴尔在疯人院阴谋得逞后放的那一把火；“星际”给我印象最深的是神族英雄Tassadar驾驶着星际战舰撞向虫族领主的那一刻；“魔兽”给我印象最深的是女暗夜精灵战死后，其灵魂被亡灵奴役时发出的悲伤忧怨的语音。另外还有《半条命——反恐精英》，它给我印象最深的地方自然就是爆敌人头的那一枪。游戏之所以让人觉得好玩，就是因为它们能在许多点点滴滴的地方不断打动着玩家的情感，撞击着玩家的心灵，影响着玩家的情绪，使人不禁会沉浸于其中而不能自拔。这样的游戏，便可当之无愧地成为经典大作。P

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1. 魔兽世界	1390	暴雪	2004年	第九城市	○
2. 剑侠情缘网络版	1347	西山居	2003年	金山公司	○
3. 梦幻西游	1255	网易	2003年	网易	○
4. 泡泡堂	1015	Nexon	2003年	上海盛大网络	○
5. 天堂II	983	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
6. 大话西游II	903	网易	2002年	网易	○
7. 天骄II	851	目标在线	2005年	目标在线	↑
8. 魔力宝贝	767	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
9. 仙境传说Online	700	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
10. 轩辕剑网络版	683	大宇	2003年	网星	↑



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1. 仙剑奇侠传	1276	大宇	1995年	8.6	↑
2.仙剑奇侠传三	1217	大宇	2003年	7.8	↑
3.魔兽争霸III——冰封王座	1051	Blizzard	2003年	8.5	↑
4.暗黑破坏神II——毁灭之王	1003	Blizzard	2001年	8.9	↑
5.仙剑奇侠传二	951	大宇	2003年	7.1	↑
6.新仙剑奇侠传	950	大宇	2001年	7.9	↑
7.轩辕剑叁外传——天之痕	878	大宇	2000年	8.2	↓
8.半条命——反恐精英	860	Sierra	2001年	8.8	↑
9.星际争霸	731	Blizzard	1998年	9.2	↓
10.轩辕剑外传——苍之涛	567	大宇	2004年	7.8	↓



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
半条命——反恐精英	
劲乐团	
大话西游	
劲舞团	
梦幻西游	
QQ幻想	
泡泡堂	
剑侠OnlineII	
完美世界（公测）	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模） 成都金鑫网络网吧、阳光地带网络网吧、同创网吧、骄子之家网吧，上海叮网吧（居民区），郑州紫葡萄网吧、环宇网吧、好时光网吧，西安天想网吧

（100～300台电脑之间规模） 成都星光数码网吧，上海杰毅网吧、极点网吧、东方网点政立店，西安幻彩网吧、雁塔路网际快车网吧、新视觉网吧、红树林（交大分店）网吧，北京网上游网络沙龙

（301～600台电脑之间规模） 郑州博文网络家园，西安市红树林网吧连锁、1024网吧，上海东方网点曹杨店

（601～800台电脑之间规模） 西安新西部网城

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票，**移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN